GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.239

定价9.80元

现在是东京游戏展时间！45页足量篇幅大魄力体验！

TGS 最速！SCOOP

全角度报道东京展盛况

任天堂2008秋季发布会直击报道

DS新主机公开！

『铁拳6』正式登陆360

『怪物猎人3』引爆展会试玩区

『生化危机5』冲击次世代画面最高峰

PS3 80G版发售日确定！《GT5》新作同捆登场

360全新网络环境更新日期确定！全新体验惊喜不凡

攻略特稿

手柄进化史

检阅游戏体验方式的革命进程

寂静岭5

恐怖大作彻底攻略

真·风神制作

DVD

TGS新作视频精彩满载

电软视点

铃木裕，您在哪发财？

直面莎木之父的现状与未来计划

像素游戏的逆袭！

洛克人新作回归FC时代的深层意义

收录全MD游戏4800款！

怀旧SEGA篇第一弹！全套容量超越6个G！

2008年10月下 总第239期

ISSN 1006-5032





次世代玩家欢乐盛宴

TGS SCOOP 全方位亲密接触 in 2008东京游戏展

在举世瞩目的2008年10月，所有的玩家最向往的地方是哪里？目标——东京！我们将目睹亚洲地区最豪华的电视游戏大展，精彩世界就在面前。今年的TGS主题是"去吧，游戏的时间到了！"，你们准备好了吗？

大家一起玩吧！

由社团法人日本电子娱乐协会（CESA）与株式会社日经BP共同主板的日本国内最大的游戏展出"东京游戏展2008"，在10月9日在幕张会场隆重开幕。会展时间从10月9日到12日，其中后两天为一般公开日，供玩家们参观。今年出展的公司数量有209家，虽然比去年的217家有所减少，但是热闹依旧。而游戏的展示房间达到了TGS史上最高的1768间，创下了新的记录。今年的东京游戏展虽然在时间上比较延后，但是在展出规模方面并没有因此减小。此外本届TGS首次导入了安检措施，除了各种可能带来危险的物品不能带入会场之外，长度超过50厘米。因为来客数量众多，安检的时间也很长，因此玩家们在参观之前必须提前安排好行程。

令玩家们有点惊奇的是，TGS08会场入口门前的15米高的巨大广告牌上不是游戏，而是Symantec的著名杀毒软件Norton的广告。进入游戏会场内部，里面的试玩台数量众多，微软在今年加大了宣传力度，拥有的展台面积比去年多了不少。Square Enix的《星海传说4》的发售日离这一届只有4个月，在微软的协助下，宣传力度也大为加强。CAPCOM的Wii版《怪物猎人3》的试玩台前排满了玩家，要试玩一次必须等待4个小时，尽管如此，甘心情愿等待试玩的玩家依旧多如过江之鲫。对面的《生化危机5》的试玩台前也排着长长的行列。

今年的东京游戏展主题是"去吧，游戏的时间到了！"，充分体现出电子游戏作为一种休闲娱乐在当今社会人们的生活中所占的地位。展会的宣传海报上用了十几种语言，其中中文的部分是"大家一起来玩吧！"这个"一起来玩"的概念正是我们今天所追求的。在这次欢乐的盛会，让我们一起见证充满游戏的TGS吧！

MICROSOFT

——微软2008TGS发布会



秋高气爽的10月，2008年东京游戏展在一片欢腾声中拉开了帷幕。作为日本市场战略最重要的宣传舞台，微软方面自然不会懈怠，尤其在最近因降价带起的销售热潮之中，这种场合的宣传更显得必不可少。在会展首日（10月9日）的厂商媒体开放日上，微软于日本时间上午10点（北京时间上午11点）准时举行了现场新闻发布会，由微软公司互动娱乐部门副总裁约翰·沙贝特主持演讲，在为时一个小时的发布会中，他代表微软向与会者以及全世界的玩家们依次展示了未来X360平台所具有的独特魅力。　□文/翅膀

《铁拳6》跨平台登陆X360

没错，就是《铁拳6》！本次微软发布会最令人感到意外的就是这款由NBGI开发，曾经的"PS3独占游戏"再次劈腿，将于2009年秋推出Xbox360版，并将在街机版的基础上加入LIVE联机对战功能，这是《铁拳》系列首次在Xbox系主机上推出作品，同时也是系列首次在PS系以外的主机上推出正统新作。

在微软发布会的基调演讲中，微软互动娱乐部副总裁约翰·沙贝特在展示了一连串赏心悦目的RPG作品之后，以宣传视频的方式公布了这部具有特殊意义的3D格斗大作，加上已经发售的《VR战士5》与《灵魂能力4》，自此最具有影响力的三大3D格斗游戏已全部于X360平台登场。日本微软Xbox部总裁泉水敬其后表示，X360版《铁拳6》是专门为本届TGS准备的重磅炸弹，非常顺利地展现给了期待的玩家们，对于大力协助的第三方合作伙伴，我们表示非常感谢，并且会在主机销量上予以充分的回报。

《九十九夜2》公布，X360独占

2006年暑期，一款由著名制作人水口哲也制作的动作游戏问世于X360，在那个上市初年还未站稳脚根的年代，凭借着独特的世界观、深刻的战争主题以及出色的动作手感吸引了很多玩家，这就是那款《九十九夜》，而在今非昔比的两年之后，《九十九夜2》终于在微软发布会上问世了。

作为前作的正统续作，游戏仍旧由水口哲也的Q ENTERTAINMENT公司主持开发，而这次与前作不同将会与FEEL＋公司合作开发，战争与正义和动作结合战略要素将会是新作的主旋律。在发布会上微软方面强调了本作为X360独占作品，具体游戏细节并未公布，而发售日期与价格也均未定。

《星海传说4》发售日确定 《最后的遗迹》售前预告

游戏发布会自然少不了RPG大作的消息，本次微软首先为观众们展示的就是几款最引人注目的RPG作品，在播出了限时独占作品《最后的遗迹》的预告片后，最为期待的《星海传说4》终于公布了日美版的发售日期，在明年2月19日我们就可以享受到这部游戏带来的震撼。

在目前《最终幻想13》仍然漂浮不定的情况下，SE的这款扛鼎大作《星海传说4》无疑是最为重头的一款X360独占RPG作品，在本次微软发布会现场播放了SE官方提供的最新宣传影像，其中看到无论是人物设计还是CG华丽程度都让人无可挑剔，公众展台内还提供了游戏的大段试玩，可以感受游戏的流畅度令人惊叹，移动等操作帧数很充足，战斗中动作手感与画面效果都相当出色，显现出了一款大作应具有的全部要素，大地图采用可视式遇敌，切换战斗的读盘时间非常短暂，而且菜单也很清新。《星海传说4》定于2009年2月19日发售日版，美版则在3月3日，而《最后的遗迹》会于11月20日全球同步发售。X360的RPG盛宴即将开始。

XBLA多款新作连发 秋季更新11月19日配信

XboxLive是微软Xbox战略极其重要的一环，Xbox Live Arcade（XBLA）上提供的游戏下载项目自然同样不会缺席TGS这样的展会，这次微软准备了众多经典游戏与老游戏重制作品，都是玩家们耳熟能详的经典之作。此外，玩家们期待已久的新一轮Live秋季更新也被确定将于11月19日进行。

本次公布的XBLA游戏数量相当多，且都很有名，当年街机平台著名的射击游戏新作《太空侵略者EX》、火暴搞笑著称的《合金弹头》，以重制面貌再现经典的《格斗之王98 终极之战》等都将通过XBLA下载发售，被誉为2D横版射击新贵的《R-TYPE》系列初代高清HD化的新作《R-TYPE DIMENSION》也将由XBLA提供给怀旧的老玩家们。而微软为玩家们准备的秋季Live系统更新也已经准备就绪，就等着11月19日那一天的到来，本次更新口号为"全新的Xbox360体验"，新版系统将会使用全新的界面主题，并可由玩家建立自己的虚拟形像在Live上使用，而且，将X360游戏安装到硬盘运行的新功能也将随更新同时追加，X360玩家们会体验到更为方便快捷的新版娱乐体验

永恒的主题——《光环》新作问世

发布会的最后，作为压轴大戏登场的是Xbox永恒的主题——光环。主持人简单分析了《光环》系列的未来走向，称《光环》系列是X360平台的代表性作品，未来将会推出众多系列衍生作品，来努力扩充系列的规模。之后演示了《光环战争》最新预告片，而最后，在新的主人公背景下，新作《光环3 侦察》问世了！

发布会现场演示了《光环战争》的战役模式，可以看到本作的游戏系统与风格和通常的即时战略游戏很相似，人类与星盟分别以各自阵营的视角进行相互撕杀，并且出现了与两方阵营都不同的第三种族，对人类与星盟都采取敌视态度并予以攻击，相信会由此进入更为混乱的宏大战争。本作由开发过《帝国时代》的Ensemble公司负责制作，背景设在初代《光环》之前，UNSC舰队与星盟舰队的遭遇将会是游戏的开端。而最引人注目的新作《光环3 侦察》可以看出这完全就是早先传闻中流传出的那段神秘影像的真面目，这款新作将会是以《光环3》为背景的外传类作品，时间设定与《光环3》持平，主人公不再是士官长，而是特种部队ODST的一名队员，以完全不同的视角在另一个角度展示《光环3》的故事，新作将加入新的战役模式，以及更为全面更为丰富的网络对战模式，可以说是一款继承了《光环3》衣钵的进化之作。这款《光环3 侦察》正在紧锣密鼓地开发中，预定2009年秋季与玩家见面。

尾声

随着《光环》新作雄壮的乐曲，本届TGS微软发布会正式宣告结束，约翰·沙贝特做了简短寒暄后表达了对玩家与厂商们的谢意。纵观本次微软发布会，虽不像几个月前E3那样拥有爆炸性新闻，《光环》新作的公布也在意料之中，但总体来说依然可圈可点，几大要素都会成为未来一段时间内值得期待的亮点。而《铁拳6》的公布再一次证明了微软对第三方所做的工作是成功的，为此他们除了应感谢第三方支持外，更应该感谢那些为Xbox360普及事业立下汗马功劳的一代又一代微软员工们。

《斑卓熊大冒险3》——Rare
拼装零件组装机车挑战网络竞赛

本作是另一款微软旗下工作室开发的作品，游戏的前作是当年N64主机的游戏，这次跨越多年推出新作相当令人注目，游戏诙谐可爱的角色设计与组装机车冒险的童话风格很适合日本市场。

玩家在游戏中需要收集各种零件，按照各种结构来组装自己的机车，不仅是机车的架构，每一个轮胎、每一个方向盘都要精挑细选，随着游戏的进行，你还可以充分发挥自己的想像，为机车加装如弹簧、螺旋桨以及各种武器，来对付来势汹汹的敌人，闯过地形各异的关卡，根据情况不同努力拼装更加合适强大的机车将会是游戏最有趣的地方。此外玩家还可以通过LIVE联线与网上的对手展开较量，运用自己精心组装的机车同其他玩家展开对抗赛，或是参加各式各样的大型机车竞赛，把自己优秀的创意分享给世界各地喜欢这款游戏的同好们。


↑游戏的诙谐风格适合所有年龄层人群。

《辐射3》——Bethesda
十余年经典新作再演荒芜大地之旅

想当年，那部以灾后余生为主题背景的PC角色扮演游戏《辐射》不知吸引了多少玩家为之彻夜不眠，十多年后的今天，以开发《上古卷轴4 湮灭》闻名的Bethesda即将要推出系列最新作品，借助新时代主机的强大机能作品将达到前所未有的高度，同时，本作也是本次TGS微软主推的一款美式RPG作品。

新作的背景设定在历经浩劫，已经沦为一片废墟的美国华盛顿，玩家会扮演一名幸存者在荒芜的大地上展开冒险之旅。游戏很多方面借鉴了《上古4》中的成功经验，但会有完全不一样的表现形式，游戏采用融入动作射击要素的战斗模式，玩家可以消费AP点数来射击敌人身上的关键部位，由此来产生类似移动不能、无法攻击等效果，游戏的各种细节也非常细致，风吹在沙地上的扬沙效果以及运用各式武器轰杀敌人后留下的痕迹都异常到位，由此可以看出厂商花费了相当的心血制作这款游戏的每一个部分，力求让每一名玩家满意。游戏将于10月28日率先发售美版，日版则在12月4日。




→本作可以书哦是《上古4》精髓与《辐射》传统经典想融合之作。

《忍者利刃》——FROMSOFTWARE
融合经典要素的现代忍者

在强调现代忍者爽快感的《忍者龙剑传》系列大获成功并取得良好口碑后，以推出立体忍者活剧《天诛》闻名的FROMSOFTWARE也不再甘于停留在时代剧类的作品风格，借鉴了多部动作爽快度见长作品的成功特色，推出了这一款自家的《忍者利刃》，意在将忍者游戏之王的宝座收入囊中。

作为本届展会FROMSOFTWARE主打的两款作品之一，《忍者利刃》无疑背负了厂商寄予的厚望，游戏中充满现代特色的高楼大厦、直升飞机等月黑风高的都市夜景体现出了风格浓郁的现代气息，铲除妖魔鬼怪的题材让本作的主题有了更多的幻想色彩。此外，游戏当中包含的一种被称为"Ninja Vision"的系统可以探察游戏中必要的关键线索，或是发现敌人身上致命的弱点，还有类似《战神》那样的吸魂强化武器系统，这都将是过关斩将所必须掌握的技巧。



《极速车手 起跑点》——Codemasters
享受完全竞速快感的纯粹赛车游戏



Codemasters公司推出的《极速赛车手》系列曾以极为丰富的车辆与细致繁多的改装闻名赛车游戏领域，许多玩家对此乐此不彼，不过对于不喜欢繁杂的选项和懒于收集车辆的玩家们该如何选择呢？是的，这款最新作《极速赛车手 起跑点》就将满足你的需求。

正如副标题所标示的那样，本作将会以一场赛车比赛的起跑点到终点这一段最令人惊心动魄的道路为表现重点，玩家将不用再花费大量时间去考虑车辆的选择与改装问题，只需要驾驶着自己的爱车驰骋在美洲、欧洲与亚洲体验风格景色各异的赛道上，与竞争对手一起展开风驰电掣的极速体验。随着游戏的进行玩家还会拥有属于自己的车队，雇佣高水平的赛车手加入自己的队伍一起达成更高的赛事成绩，此外，游戏还将加入真实的车损系统和能倒转时间重新行使一段路程的"闪回"系统。

《神鬼寓言2》——Lionhead
幽默诙谐气氛下隐喻现实讽刺



本作同样是微软主推的第一方工作室的美式RPG大作，虽然前不久Lionhead接连遗憾地宣布取消首发联机功能和限定版内容缩水的不利消息，但这似乎并不影响微软对本作大力宣传的热情。

游戏已经在今年7月份制作完成，展会现场微软也提供了本作的试玩，可以感觉到游戏的整体完成度非常之高，场景内的阳光形成的光影效果十分逼真，主人公身边的花草树木都给人一种身临其境的感觉。游戏的战斗部分会根据玩家的按键节奏与按键时间的长短产生种种不同的效果，近身剑砍与魔法攻击都存在一定的变化规律，需要根据场合来施展最为有效的攻击方式。作为游戏比较有特色的地方，玩家作为城市的虚拟角色，自己的任何行为都会对周围的NPC产生相应的影响，做坏事会被城市的居民所厌恶，相反经常帮助别人则会被居民们所崇拜，甚至可以将自己的塑像放到广场中供世人瞻仰。

《孤岛惊魂2》——Ubisoft
深入非洲大陆剿灭恐怖军火分子

本届TGS微软平台展出的FPS类作品并不多，这款由育碧推出的《孤岛惊魂2》是其中一款。本作因为换了开发工作室，游戏一改前作科幻风格，将转战现实题材的非洲大陆，剿灭危害世界的军火贩子。


↑现代战争对比《使命召唤》不知会怎样。

游戏运用了无缝衔接技术，玩家可以活动的场景将非常广阔，类似《横行霸道》那样的虚拟城市一般，玩家扮演的雇佣兵要运用各种现代武器，如AK47、狙击步枪等装备与潜藏在中非大陆的恐怖分子做殊死较量，与队友之间进行有效的配合，达成各式各样的任务。另外游戏中含有一种类似隐藏计时器的设定，玩家需要不断寻找药品来维持自己的活动能力，并同时出色地完成任务，同时这种没法从根本上消除的"瘴气"会从始至终地围绕在你的周围，使得游戏时刻伴随着紧张催人的气氛，游戏的自由度也很高，与每个场景中的NPC打交道也是达成目标的必要步骤。本作将于10月21日发售。

《鹰击长空》——Ubisoft
操控超现代化战机翱翔于蓝天之上

一提起模拟空战游戏，各位脑海中第一反应想必都是《皇牌空战》，但这次要说的则是由育碧将要推出的这款《鹰击长空》，这款游戏是由育碧位于罗马尼亚的布加勒斯特工作室开发制作的，以现代战争为题材的空战模拟游戏。


↑空战场面的临场感完全不逊色于AC系列。

本作的故事背景设定为全球冲突一触即发的虚拟近未来现代世界，世界各国多达50余种的最先端高科技战斗机将供玩家们选择操控，运用出色娴熟的技术翱翔于蓝天之上与敌军展开殊死对决。游戏引入了全方位导航系统，玩家在操控战机时可以得到雷达导向、导弹预警、射击轨迹修正等全天候的辅助驾驶协助，灵活运用之与敌机缠斗，并合理指挥自己的僚机协同作战是在残酷战场上生存的关键。游戏还将对应网络联机，X360玩家可以通过LIVE组成4人一队、最大16人的混成对战，体验极为刺激爽快的空战对决。本作预定2009年第一季度发售，并且确定会有豪华的限定版同售。



《波斯王子》——Ubisoft
浪漫冒险谱写自己的1001夜

作为系列在次世代主机上的首款新作，这款《波斯王子》自然成为了育碧众多参展作品中的压轴大作，在本届TGS之前，这款作品也已经经过了长期宣传，E3展与GC上都接连看到了本作的宣传影像，目前游戏已经预定于12月18日发售日版，美版则在更早的12月2日。



本次展会育碧放出了一段悠扬乐曲伴奏的短小宣传片，空灵的风格让人不禁对其浪漫场面浮想联翩。本作与前作不同将起用新的主人公，以一名冒险者的身份展开孤独又充满浪漫色彩的冒险，光明神与黑暗神之间引发的战争将把玩家带入到这个中东风情浓厚的幻想世界中。游戏采用开放式的场景设计与游戏方式，在任务制的基础上去哪个地方进行什么行动都由玩家自己来决定，不断清除来自黑暗世界的侵蚀，打倒越发凶残的敌人。游戏中的战斗偏向一对一决斗的方式，十分强调灵活操作与技巧的运用。

《决意 生死与共 X》——5pb.
《怒首领蜂大往生 黑色标志 X》

在MOSS公司的《雷电4》取得不错的口碑后，5pb.公司也即将把自家的两款街机射击游戏《决意 生死与共》和《怒首领蜂大往生 黑色标志》移植到Xbox360，并都将加入新的游戏功能与网络要素。



两款作品皆将以街机版为基准进行完全移植，并将屏幕强制缩小到纵向16：9的效果，飞机射击游戏FANS在家中也可以体验到两款作品带来的乐趣，当然画面效果无法与街机的纵向宽屏相比。



←游戏是好游戏，但无法实现棒棒的纵向宽屏始终是一种遗憾。

《终结战争》——Ubisoft
身临其境体验即时战略的火爆刺激

在PC平台拥有庞大群众基础的即时战略游戏似乎很少在家用游戏机上受到欢迎，除了操作方面的迥异外，游戏风格的理念不同也是原因之一。而这款育碧推出的《终结战争》也许会改变你的看法，因为这是一款“专门为家用机开发的即时战略游戏”。

这款游戏最大的特色就是不再是传统即时战略那样的俯视“上帝视角”，而是以第三人称的方式对战斗加以操作，玩家对部队下达命令后都将近距离感受到火爆刺激的战场气氛，就如亲临战火硝烟的战场一样。游戏采用语音即时下达命令的方式，指挥现代化军队执行各种军事行动，除了进攻消灭敌人外，还可指挥手下破坏场景中的任何物品，打通道路或是取得道具。游戏场面非常宏大，将会有超过1000支以上的作战单位同屏战斗。



《镜之边缘》——EA
疾奔于高楼城市之间探寻事件真相

能在高楼大厦林立的城市中自由遨游，享受阳光与冒险带来的乐趣是很多人的梦想，这款由EA和DICE Stockholm协力开发的《镜之边缘》将满足你的愿望。



在这款第一人称视角的动作游戏中，玩家扮演的是一名信使，要想方设法躲避政府和媒体的监视为客户将重要信息安全送达。玩家扮演的主人公拥有灵活的身手与迅速的行动力，在虚拟城市的高楼大厦间纵横穿梭，攀上爬下，选择千变万化的路线到达任务的目标地点。游戏中创造的这座虚拟城市非常逼真，纵横交错的高楼都可以随意攀登跳跃，在高楼顶之间运用绳索、消防梯等辅助工具，结合自身灵活的跳跃力，在城市高楼间飞速穿行，并且，为了保持某些特殊动作的动力，你必须在选择正确的道路基础上维持一定以上的行进速度，这对玩家的方向空间感和反应力都是一个考验。本作的美版将于11月11日先行发售，日版发售日则在12月11日。



《黑道圣徒2》——THQ
双人合作共同闯荡黑帮现实社会

《黑道圣徒2》是本届展会THQ公司唯一的参展作品，继承自06年发售的前作之风格特色，将加入全新更为吸引人的游戏模式，展现出电影化表现手法的黑帮式题材剧情。

本作保持前作自由爽快的基础上，加入了一个最为吸引人的双人合作模式，在网络联机模式下，一名玩家可以随时随地加入到另一名玩家的游戏中，展开合作共同完成任务，同时也可以随时退出任务，游戏中存在很多非常强大的敌人基本都需要双人合作才能顺利击破，与好友一起挑战下来的成果也会保存到个人资料中，在单人模式中继续使用。游戏中包含了种类繁多的武器装备，各种枪械到火炮应有尽有，用途特点不一的武器将会是玩家们在黑帮火并中最值得信赖的伙伴，游戏中包含的各种如汽车、直升飞机等交通工具在双人模式中会大有用处，两人可分别担任驾驶员和射击手，在疾速行进中无情地射杀敌人。本作预定10月14日率先发售美版。


↑与同伴并肩作战，共同体验残酷的黑帮斗争与复杂的里面社会。

BIOHAZARD 5

我是阿洛玛
奉组织之命来协助你
你不会拖我后腿吧？
……但愿如此

バイオハザード5

受到众多玩家关注的生化危机系列最新作5，在本届TGS展上又发布了大量的新情报：谜一般的艾克塞拉、超人气反派威斯克回归以及关于游戏系统等方面的诸多消息让FANS们大为振奋！ □文/北斗

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5		2009年3月12日	
	恐怖冒险	CAPCOM	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

全新角色登场亮相 系列头号大反派回归 敌人还是朋友？

这次公布的两名“新人”相信大家都非常关注吧？据悉，艾克塞拉·吉奥奈将从威斯克那里获得病毒情报作为武器，在特列塞尔公司内构筑自己的地位，同时她无疑也是这次非洲发生的恐怖事件的始作俑者。

而系列超经典的头号反派阿尔伯特·威斯克最初是安布雷拉公司生物工学科学家，后潜入浣熊市警察特殊部门S.T.A.R.S担任队长。曾在《生化危机0》、《生化危机1》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《生化危机4》中登场的威斯克给历代主人公们都带来了不少麻烦。目前威斯克在本作中与在非洲发生的事件之间的有何等关联尚未明确，但毫无疑问他仍然会是此次事件的幕后黑手之一。

艾克塞拉·吉奥奈
Excella Gionne

艾克塞拉·吉奥奈作为特列塞尔制药公司非洲分社的社长，不仅有惊人的才能、美貌和高贵的气质，还有着常人无法企及的野心。

你需要一名搭档
而我正好是最佳人选
……不会有错

希瓦·阿洛玛
Sheva Alomar

与克里斯同属于B.S.A.A这一组织，出身于非洲，身手敏捷，擅长枪械和近身搏斗。在本作中将作为克里斯的搭档活跃在游戏之中。

阿尔伯特·威斯克
Albert Wesker

威斯克最初是安布雷拉公司生物工学科学家，后潜入浣熊市警察特殊部门S.T.A.R.S担任队长，是生化危机系列中人气超高的角色。

原来如此
那么，接下来交给我吧
未来将由我改变
……如您所愿





←仅从穿着和表情就可以看出艾克塞拉是一名对自己有着绝对自信的女子。

2代女孩雪莉 威斯克的5%戏份

目前关于威斯克是否能在本作中使用尚无法得知，不过CAPCOM官方给出的说法是威斯克在游戏中将有5%的出场时间，看来正常流程中要想使用他是基本没啥希望了。不过或许能像4代那样在佣兵模式中作为隐藏人物出场呢？

而在2代中登场的小女孩雪莉·帕肯也已确定将在本作中出现，当时还是12岁小女孩的雪莉，被其父威廉·帕肯、G病毒的发明人，在变异发狂后注射了G病毒，好在克莱尔及时拿到血清将其治愈。目前尚未确定雪莉将以什么身份在游戏中出现，或许会是B.S.A.A在对抗生化武器方面的技术研究主管？

作为系列初代的男主角，克里斯·雷克菲尔德之后曾经在“代号维罗尼卡”中登场，而在这次的5代中将继续担任男主角。外形的改变侧面见证了他的成长。

守望相助才能够生存下来

齐心协力

在1998年的浣熊市事件（1代的故事）后，克里斯协助建立了生化恐怖安全评估联盟（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA），BSAA在世界各地设有分支机构。在本作中，美国总部决定将克里斯派往非洲，女主角希瓦·阿洛玛（Sheva Alomar）是BSAA西非分部的一员，为克里斯与希瓦提供武器的卡林（Kralin）是一名前BSAA的成员。

从已公布的消息推测，这次的主线剧情应该是克里斯所属BSAA与艾克塞拉所属的特列塞尔制药公司之间的斗争，而最终会否演变为两大组织的对决抑或是将其留到下一作目前还尚未可知。

与以往作品不同，这次的“双主角系统”将是两人同时进行的，游戏中的绝大部分时间中，克里斯与希瓦都是在并肩作战。如果玩家是单人游玩的话，那么另一名角色则由电脑NPC扮演；当然，最有意思的自然还是两名玩家合作游戏了。



互助



你能信任并依靠的人，是出生入死的同伴！



两人共闯龙潭 你不再是单独一人

作为本作最大变化之一的双人合作系统其实在许久以前就已经被构想出来了，生化5的制作人竹内润一表示："当我还在制作《失落星球》的时候就已经有此想法，那就是在做另一款游戏的时候一定要将联机模式作为游戏主要内容。正好当时我被选为《生化危机5》的制作人，于是我决定就是它了！当我把这个想法告诉其他成员时，许多人一开始都持怀疑态度，不过随着开发的深入进行，越来越多的人开始感受到其中乐趣，最终获得了大家的一致肯定。"除了遇到希瓦前的1小时SOLO，本作全程支持联机合作。



神秘人物

迄今为止，那名在今年E3展上全身包裹在斗篷内的角色仍然没有公布具体资料，CAPCOM官方也一直都用"神秘人物"的代号来称呼。在当时的影像中这名神秘人物似乎在与艾克塞拉共事。猜测面纱下的或许很有可能是一张我们非常熟悉的脸孔。相信许多玩家都会和小编一样，期望着这个人物就是ADA王了吧，从身材和地位来看确实有此可能。



我们希望的是制作一款单人与联机都会非常有趣的游戏



其实在系列的绝大部分作品中，生化采用的都是"双主角"的形式：从1代的克里斯与吉尔，2代的里昂与克莱尔，以及0中的瑞贝卡与比利，不过这些"双主角"形式与本作这样的同时协作形式则完全不同。

尽管在网络版"爆发（Outbreak）"两作中早已采用过多人合作的模式，不过竹内表示"在爆发中，你有四种拥有各自特殊能力的角色可以选择，但是想要将游戏完成的话，却经常需要集齐数名角色才行，这点会让玩家感到困扰。我们决定改进这一点，于是才在5代中采用了这种全新的双人合作系统：你既能够单独将游戏打穿，也能通过联机合作获得更多的乐趣与经验，最妙的就是即便不合作也能够独自完成。"

你会成为锤下亡魂吗？只能看你的本事了。

一个人是活不下去的，多多照顾你的同伴

同生共死

系列之前主要是强调恐怖感，包括环境与气氛的营造，以及在毫无防备的情况下与怪物的遭遇战等等，这些要素从4代开始已经开始有所转变，而在本作中以上要素被进一步弱化，游戏时玩家更多需要注意的是你队友的情况。因为你需要面对堪称海量的敌人，面对这样的“人海战术”再想独逞英雄显然让人有心无力，所以团队合作将非常重要。

同伴的身体状况将直接影响到她的行动速度以及战斗能力，所以当你的同伴体力已经明显不行的时候一定要尽快找到她并给其加血，否则一旦其战死，那么你的好日子恐怕也马上就要到头了……据悉，与你的同伴汇合将是游戏中很常见的一个行动，为此CAPCOM特意增加了两条帮助玩家尽快找到同伴的指令：以360版为例，左扳机键可以将玩家的视角锁定在同伴身上，就像《战争机器》中需要锁定某些特殊目标时那样；而右扳机键则可以打开一个迷你地图。

另外，本作在物品管理上不再是4代那种大格分块摆放，因为考虑到联机合作的即时战斗系统，道具和武器的切换将采用更为快捷方便的方式。换句话说，在游戏中你不再有时间悠哉游哉的整理你的“宝贝”们，这种快节奏带来的紧张感或许可能会让有的玩家一开始不大习惯，不过因此在流畅性和战斗节奏上带来的改进是显而易见的，你会更加强烈的感受到本作作为一款强调生存的游戏所表示的意义。

大量恶敌将蜂拥而至，一味死扛可行不通



生存

我们希望玩家能尽快熟悉操作，更多体会生化的乐趣……



←本作的舞台将移师到非洲并且有大量场景是发生在建筑外的，此前曾经有媒体报道说天气和冷热变化将会影响到游戏某些谜题以及有可能产生主角脱水或是幻觉之类的情况，然而事实上这只是误翻。制作人竹内在最近的采访中表示，游戏中没有天气和冷热变化，也不会产生上述情况。倒是厂商在光影效果的处理和制作上确实花费了相当大的功夫。

全新操作

本作在类型和风格上已经与之前的作品有很大的差异，本作的另外一个制作人川田将央表示生化5更像是一款“寂静岭+生化奇兵+战争机器2”的综合类型。或许是已经明显感受到如今的日本市场不再是游戏业界的主流，在生化5中可以明显的感受到许多美式作品的要素，其中以《战争机器》最为明显：包括双人合作模式甚至是游戏操作按键设定等都让人感到似曾相识。

在谈到为什么进行这些改变时，竹内制作人表示“我们产生这个想法是因为生化危机电影的成功，当看到电影版能够吸引到如此多观众而他们有可能成为游戏版的潜在用户时，我们决定制作一个让他们感到熟悉、能够尽快上手的操作系统来。”很明显，CAPCOM希望通过提供一种只要是玩过现代射击游戏的玩家就能很快上手的操作系统来尽可能多的吸引新生代的玩家们。或许有老玩家还会怀念系列最初的那种感觉，但时过境迁，我们也只能与时俱进了。



准备好再次展开生死较量了吗？目标是09年最佳游戏！

游戏中也提供了多达30件武器以供选择，其中克里斯有20件，希瓦有10件，战胜Moreso后还能够使用电锯。游戏的流程将有15小时，并有8小时的剧情部分。

←在首部宣传影像中出现的持扩音器喊话的黑人是当地的首富，因此被视为该地区的领导人，资助建造了大批工程。尽管许多玩家希望看到更多熟悉面孔，不过已确定以下人物不会出现在游戏中：吉尔、巴瑞、克莱尔、比利、里昂。

Sheva 0 15 COVER

新生代游戏人倾情打造超大作RPG

拉修·赛卡斯

↓拉修原本和妹妹住在小岛上，过着平静的生活，但是某天，妹妹依丽娜忽然被神秘的组织所虏去，拉修不得不离开自己的故土，为了找回自己的妹妹而踏上了危险的旅程。尤拉姆岛是一个与世无争的世外桃源，这里物产丰富，岛上的居民可以自给自足。



“他不能理解我们的语言
他只会依照自己的规则行事”

米特拉族的青年，18岁，与妹妹依丽娜二人在尤拉姆岛屿上过着幸福的生活，由于依丽娜被虏而展开冒险。

THE LAST REMNANT

ラスト レムナント

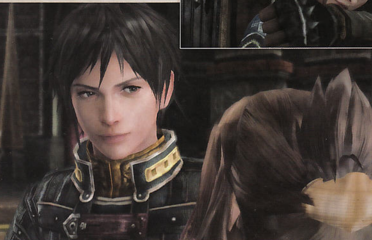
平台				
PS3	本刊译名：最后的遗迹			11月20日（360版抢先发售PS3版未定）
X360	RPG	SQUARE ENIX	8190日元	日版
	蓝光/DVD-ROM	1人	记忆卡容量未定	全年龄

《最后的遗迹》是SQUARE ENIX的实力制作人联合打造的全新RPG游戏，以存在着“遗迹”这一神秘物体的世界作为舞台，故事在这个近乎幻想营造的壮阔环境中展开。本次将为玩家介绍一下游戏中登场的一些主要人物，文中介绍的每一个人物都将配备一些各角色的3D立体图像，每人的背后都有一段惊心动魄的历史。本作的魅力之一——团队伙伴之间的大魄力战斗也会在本作中为您详加介绍一番。 □文/蔬菜汁

依丽娜·赛卡斯

“马上就会好了
我们会在一起的”





←哥哥拉修是一个感情丰富的人，性格直率，不管心里想什么都会在脸上表现出来，与妹妹的感情很好，所以在妹妹失踪以后，竭尽全力寻找妹妹。依丽娜其实是个坚强的女孩子。

米特拉族的少女，14岁，虽然外表上只是一个娇弱的少女，但实际上她的内心深处似乎沉睡着某种神秘的未知力量。



←索巴尼族都是隐士，他们从来与世无争，不屑于凡世间的俗物。那么究竟是什么魔力促使特鲁葛鲁加入阿斯拉姆军呢？即使是战斗中，特鲁葛鲁也从来都一言不发，没有人能看懂这冷酷的眼神。

“没有人能理解我也无妨
我会继承父亲那未竟的遗志
背负起这多难的命运”

特鲁葛鲁

拥有4只手臂的索巴尼族人，200岁，但大多数索巴尼人都是不愿出头露面的隐士，十分倔强，总是面无表情。

达比德·纳萨乌

米特拉族，19岁，年纪轻轻就成为阿斯拉姆的领主。为了阿斯拉姆的发展与独立不断的奋斗着，冷静果敢。

艾玛·哈尼威尔

米特拉族，41岁，哈尼威尔家一直世代忠于阿斯拉姆领主，作战勇敢，战斗时总是一马当先，激励着全军的士气。

阿斯拉姆的4将军 凝聚智慧与力量

布罗库塔

雅玛族，24岁，虽然外表勇悍，但却是个心地善良的家伙。与达比德从小就是好朋友，决定助他完成大业。

帕古滋

酷希蹄族，55岁，担任着全军参谋的要职，被部下所拥护，性格沉稳，是阿斯拉姆军中的精神支柱。

瓦古拉姆

"若不能释放遗迹之力
不如索性就给我消失吧"

除了文中介绍的这些人物之外，还有几个比较重要的人物需要向大家透露一下。在大陆上突然出现一位神秘人，以强大的力量瞬间就令世界的群雄所折服，他的名字和出身都是谜，人们称他为霸王，他身上那件赤红的衣服，据说是用敌对者的鲜血染红的。还有卡斯塔尼亚和罗耶埃斯是霸王的两个得力部下。

神秘的魔道士，年龄不详，在组织中属于较高的位置，向伊耶咖下达指令并掳走了依丽娜，好像对遗迹别有用心。

伊耶咖

本作的战斗系统十分引人注目，可以组成最多5人的战斗小队，与敌人进行集团战斗。虽然是回合式的指令型战斗，但是最大的特点是不能分开控制队伍中的个别角色，只能通过集团命令来赢得最后的胜利。影响战斗结果的两个重要的要素是个别角色的技能和全队的士气，玩家可以通过战术设定来达成作战目的；在确认指令后进入战斗画面的时候，可以根据画面上的显示，进行相应的动作，以促进战果，不过一定要看好时机。

看似纤细的人类之身
却拥有可以弑神的力量



↑在平静的小岛上与哥哥相依为命的依丽娜，某天忽然被一个神秘男子所劫持，这个家伙就是伊耶咖，隶属某神秘组织的他对女人也是绝不留情的。



与瓦古拉姆隶属于相同的组织，是作战部队的队长，拥有超强悍的肉体，可以轻易举起巨大的武器。

在《最后的遗迹》开发最前线感受游戏的魅力

——游戏主创制作人访谈

河津秋敏：本作的制作人之一，曾经参与过《最终幻想》系列等许多游戏的制作和开发。

高井浩：本作制作人，参与开发了大量RPG游戏的制作，主要作品有《浪漫沙加》、《FFXI》。

——因为SQUARE ENIX从来就很少进行全新RPG游戏的开发制作，所以大家对本作都感到十分的震惊。多平台推出和全世界同时发售这还是首次吧，在新的次世代游戏机上发售，作为局外人，其实我们玩家都非常希望能有新的游戏出现。

河津■其实这并不是单纯的追求挑战和刺激，游戏是个很有趣的事物，可以做出任何想做的东西，我想，我们的理念在《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《王国之心》中已经体现的很明确了。

——第一次尝试，是不是有些吃力呢？

河津■非常吃力，并且首次使用了外部游戏引擎。

——下面想谈一谈战斗指令系统方面。可以与野外中的敌人进行战斗，战斗时，既可以选择一次迎战复数的敌人，也可以逐次与他们战斗。大家对这个系统很感兴趣，为什么要开发这样的系统呢？

高井■这是难易度设定交由玩家来自由决定的结果，因为在游戏中没有简单、普通、难这样的难度设定，所以，玩家可以选择一个敌人一个敌人的解决这种相对简单的战斗方式，有信心的话也可以一下子对付众多的敌人，为自己的战斗增加一些难度，当然，对敌的人数越多，获得的报酬也就会相应的增加。

——是个很新鲜的系统啊。

高井■但是游戏的规则还是沿用了传统规则。

河津■凸显指令战斗系统的魅力，是本作的一次尝试，因为不想做出那种单靠连续不停的按就可以获胜的游戏，玩家必须在一开始就把握好自己要做什么，没有战术思维的话绝对不会获胜。

高井■本作中，到底要不要为角色加入回复技能一直是我们所困扰的问题，在白热战中，一旦濒临绝境，全力回复是大多数玩家的第一首选；不过，如果一旦进行回复的话，可能会和对手形成僵持状态，就是本回合敌人进攻、我方回复，下回合还是一样的状态，站在玩家的立场上也许会增加烦躁感、降低游戏的耐玩度。所以，开发小组一直在为这个问题而苦恼。

——原来如此，看来指令战斗系统的纠结之处还不少啊。

河津■总之，必须先考虑一番再作出行动，这才是指令战斗系统的乐趣之处，如果抛去了这个要素，那么也就失去了指令战斗的真意。

高井■大多数RPGFAN们的愿望是在游戏的过程中不希望太累，尽量减少繁琐的环节确保流畅性。也许角色扮演游戏的最终形态是没有战斗的RPG吧（笑）。不过，战斗越来越简洁，这确实是目前的趋势。一个接一个地进行战斗，耗费的时间太长，所以玩家在本作中可以一次与许多敌人战斗。

SONY
——步入正轨的2008年



PS3与PSP全面发展 继续转型 内涵与外观并举

PS3在主机发售之后，经过了一段艰难的冰河期，自从平井一夫接任社长一职之后，SCE针对自社的游戏软硬件策略进行了调整，经过一年的路线转变，SCE的软硬件事业已经基本走出困境，PSP依旧是支持SCE的重要部分，PS3的推广事业也在世界各地有条不紊地开展。继PSP之后，PS3也开始向“家庭化”、“网络化”和“内涵化”的方向发展。

在MGS4发售之后，PS3独占的画面华丽的游戏已经不多，值得期待的《旺达与巨像》和《战神》的续作都在开发中，在TGS上没有任何消息放出。今年的游戏大作比较吸引观众的有《GT赛车5序章Spec Ⅲ》、《抵抗2》和《杀戮地带2》。其中《杀戮地带2》是从2005年就宣布制作的游戏，而且被认为是在PS3首发的时候推出的作品，但是该作的开发却一直延续至今。在MGS4已经发售之后的今天，PS3需要一部震撼性的大作来刺激市场，于是LEVEL 5制作的《白骑士物语》就成了今年秋冬最值得期待的游戏。

在SCE的展台发布会上，《白骑士物语》的宣传该作是理所当然的事情。LEVEL 5开发游戏一向是注重质量的，在宣布制作这个游戏之后，SCE方面曾经多次要求LEVEL 5加快制作进度，以配合PS3主机的软件战略。但是LEVEL5为了确保游戏的素质，坚持不赶进度、不留尾巴的作风，使这部游戏的发售日一直未定。当时PS3主机因为缺少独占的RPG游戏，在日本本土市场方面的优势也变得不再明显。而这次该作选在今年12月25日发售，也显示出SCE意图借助圣诞商战的机会用软件促进硬件销量的打算。在FF13发售之前，《白骑士物语》给日本的RPG玩家带来的冲击，将使次世代RPG游戏在他们心目中形成一个比较具体的概念。



《小小大星球》是2007年SCE重新审视游戏制作路线之后宣布推出的一部新作。为了吸引各个年龄层的玩家，SCE也开始在营造眩酷造型的同时制作一些以可爱的角色为主题的游戏，像《乐克乐克》和《战鼓啪打碰》都是这样的作品，但是也只是局限于掌机方面。当SCE从制作童趣风格游戏中看到效果之后，也准备在电视游戏主机领域推出这样的作品，于是《小小大星球》就应运而生了。虽然游戏中的主角都是毛绒玩具，但是这个游戏利用PS3的强大机能逼真地编织出玩具角色的效果，令人觉得游戏中的布娃娃们显得异常有真实感。而游戏的内容之一，玩家自己动手设计毛绒形象这一点也令人眼前一亮。这种充满无限的可能性的游戏，从某种角度来说，更能激发平时看惯了固定的剧情动画的玩家们对游戏的兴趣。而且游戏本身是针对各个年龄层的玩家的，不只是孩子们，就连许多已经成年的人也会为了找回童年的快乐而选择这个游戏。应该说这种制作方向也是时下比较流行的，而SCE对这款游戏的重视程度甚至超过了其他一些作品，在现场宣传的时候请来FF和MGS系列的开发人北濑佳范和小岛秀夫一起参加活动，并且将这两个系列的人气角色“萨菲罗斯”和“斯内克”的形象制作到游戏里。这样做的目的当然是为了吸引更多PS系老玩家的关注，不过这类游戏可以吸引的玩家，绝对不只是以前的PS爱好者们。

除了普通游戏之外，SCE也对PS3主机的自身机能做了许多改进。其中PlayStation Home是最重点的部分。玩家们可以自建形象，改变着装，而且还可以通过网络与其他玩家进行交流。这种设计参考了任天堂Wii中Mii的部分功能，但是又有很大的区别。这个平台的作用还是以交流为主，从“一个人的游戏”进化到“大家共同的娱乐”，SCE在新一代游戏主机功能的进化上也开始把握时代脉搏，将人人互动的概念引入自己的游戏中。

与2006年PS3初发售的时候相比，SCE的经营理念有了很大的变化。在最初的时候，PS3主机延续了PS2时代的特征，并且把主机的机能与表现效果放在最重要的位置。随着游戏技术的发展，游戏画面的进化是常理之中的事情，但是只追求画面而忽视其他方面的制作思想，也使PS3游戏的开发进入了一个困局。因为游戏的开发成本是随着主机机能的提高而上升，最早也是最深地受到这种高成本的压力伤害的，正是游戏的开发者。在PS2时代，高成本与低迷的市场造成许多公司严重亏损甚至倒闭，许多曾经被玩家们熟悉的厂商的名字已经消失在公众的视线中。能够做到高投入、高产出的游戏制造商，已经没有多少了。在这样的环境下，PS3依旧保持制作成本的高调，使许多游戏制作商不得不选择其他的机种进行开发。而此时任天堂利用“落后技术平行应用”概念推出的NDS和Wii，不但吸引了更多以前不玩游戏的人，而且硬件和软件的开发成本可以保持丰厚的利润。与此同时，PS3依旧保持高成本，还做出为了六轴取消震动的错误决策，致使许多玩家为此而放弃了PS3。在2007年，久多良木健告别SCE，新上任的平井一夫针对面临的严峻局势做出了方针上的调整，首先将重点放在了PSP上。新的PSP支持的视频输出使玩家们可以在电视上玩游戏，而新推出游戏的时候也开始打休闲娱乐的牌。与此同时，已经取得成功的传统游戏市场也没有被放松，像《最终幻想7危机核心》、《怪物猎人携带版》系列这样的人气游戏牢牢抓住了一大部分玩家。在PSP营造出一个相对好转的市场氛围之后，SCE立即着手加强了PSP与PS3的联系，使PS系主机的玩家的兴趣开始向PS3转移。到2008年，尽管还是有一些游戏从PS3独占变为跨平台，但是PS3依旧靠着《合金装备4》这样的超大作使不少人坚定地购买这台主机。目前SCE在欧美和日本市场都已经稳住了局势，并且开始扩展东南亚等新兴游戏市场。入冬之后，PS3将以圣诞为契机，开始新一轮的大作轰炸，为明年的继续发展铺开道路。

在掌机方面，SCE也没有放松。PSP主机继续保持流行，并且首次在日本的周间销量超越了NDS和Wii。这之中有NDS与Wii的销售达到饱和的原因在内，但是PSP的吸引力和玩家们的支持才是最重要的。说到新的机型，前一段时间公布的PSP 3000与2000型主机相比，改动的地方并没有太多，但是机器的防盗版功能和新近推出的2000型机器一样，这也显示出SCE保护软件商利益的决心。今年到年底之前，每个月都有相当分量的PSP游戏推出，《乐克乐克》、《战鼓啪打碰》和《勇者别嚣张》的续作都使玩家期待。在2008年的最后三个月，PSP将给玩家们带来更多惊喜的体验。

严格地说，在今年的TGS上，SCE并没有给玩家们带来太多惊喜，但是已经宣布的内容也具有足够的吸引力。“稳固、保持、进展”是SCE的发展目标，在确定了自己的方向之后，SCE将依靠自身实力，在游戏业界继续拓展出更多的空间，为玩家们奉献出更多优秀的游戏。 □文/猴子

《GT赛车5 序章》三度更新包含更多要素 次世代高清赛车游戏在自我完善中发展

以模拟真实赛车感觉而出名的《GT赛车》系列，自从07年12月推出第5代的序章以来一直受到玩家们的期待。本作以《GT5序章》为基础，将网络更新追加的车种全部收录。本作追加了3辆新车，总收录车辆达到74台，为了让初次接触这个系列的玩家也能轻松上手，制作方对游戏的平衡性进行了调整。



本作支持最多16人网络对战，还收录了大量影像，以及各大汽车制造商提供的最新情报以及最新的赛车新闻。在以“疾驰、观赏、认知、交流”为主题的“次世代网络赛车生活娱乐”的最新形态出现的游戏《GT赛车5》正式发售之前，序章的进化版将给玩家们带来新的体验。

《小小大星球》进入绒布玩具的世界 高清晰度与游戏内涵并重的休闲娱乐

自从2007年发表以来，《小小大星球》在全世界引起了多方关注，现在这部广受期待的游戏终于将在今秋登场了。前所未有的真实的素材感、真实的物理演算、支持Online的最大4人协力游戏、可以任意设计游戏舞台的压倒性的高自由度，以及可以将自己设计的关卡上传到网上以供其他玩家一起分享的扩张性设计，本作带来的全新的娱乐性成为许多人津津乐道的话题。现在这个游戏的发售日期已经临近，在TGS上提供的试玩活动当然吸引了不少玩家。



←这个游戏本身的素质很高，尤其是模拟毛绒玩具质感的部分。

完全进化形态怪兽突然袭击美洲大陆！《抵抗2》人类再度面临空前灭绝危机

凶暴的变异生物“基美拉”给地球带来的灾难再度袭来，从欧洲蔓延到北美大陆。铺天盖地的怪物们出现在人们眼前，以迅猛的速度威胁着人类的生存。恐怖、压抑、慌乱、刺激，各种情感在这个游戏中得到了释放。



《抵抗2》的剧情继承自PS3首发游戏《抵抗：人类灭绝》。二战结束之后，从俄罗斯地区突然出现的神秘生命体“基美拉”完成了究极进化形态，以英国为跳板，向美国发动了进攻。在游戏开始的时候，巨大的基美拉怪兽将高层建筑轻而易举地摧毁，给人们带来了前作不曾拥有的压迫感。在游戏中未解的谜题之一“亚伯拉罕计划”和秘密部队“SRPA”，把围绕着“基美拉病毒”展开的游戏的剧情带到了新的高度。与侵蚀身体的病毒作战的主人公内森·希尔只剩下19小时的时间，在这短暂的时间之内，希尔必须与新的战友并肩作战。最后等待他们的是什么样的结局呢……？

游戏的Online支持最多60人同时对战，小队最多可以由8人组成。另外游戏中还存在大量的分支剧情。



↑《抵抗》的游戏世界观设计得比较另类，但是整体感觉尚好，在PS3首发的时候成为销量最高的软件之一。

←新一代《抵抗》的游戏引擎沿用前作，画面依旧十分华丽。

《白骑士物语》为玩家带来远古的鼓动 次世代全景角色扮演游戏带来壮观体验

LEVEL-5 + PS3，全景RPG首度登场！在世界的RPG制作者中屈指可数的名家之一LEVEL 5终于要在PS3上推出一部气势庞大的角色扮演游戏了。本作集合了Level 5全部的技术能力、创意和热情，作为RPG历史上一部划时代的作品，《白骑士物语》为玩家们带来的，是一部完全全新的超大型游戏。“由剧情和角色编织而成的壮大冒险活剧”是本作的一大特征，包含了RPG所有的要素，通过PS3的网络功能，玩家们也实现“与伙伴们共同冒险”这一大势所趋的网络RPG冒险体验。将传统与革新融合在一起的《白其实物语》，它的大门将在圣诞节向玩家们展开。



开发三年终与玩家见面，许久的感动！《杀戮地带2》全景再现FPS游戏精华



游戏在日本登陆！游戏的舞台在近未来的宇宙。水之星球Vekta遭到了由流放者组成的独裁国家Helghast的攻击，交战双方在付出沉重代价之后，战争依旧不能终结。玩家扮演的主角所在的“Alpha Force”成功潜入敌人的根据地Helghan行星，在他们前面等待着的，是什么样的命运呢？

游戏向玩家展现的是充满临场感的战场气氛和白热化的战斗感觉。在网络模式下，能够加入的玩家来自世界各地，每次最多可以32人同时对战。

在2005年宣布制作的《杀戮地带2》，在延续了3年的制作的时候依然没有发售。但是这次玩家们可以期待玩到这部作品了。当初作为“光环杀手”推出的这部游戏，在宣布制作在PS3上之后，就一直被许多玩家期待。现在游戏出炉的时刻终于快要来临了，在明年的春季，这部“次世代最强第一人称射击游戏”即将在PS3登场。

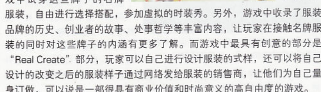


→《杀戮地带2》开发了3年的时间，现在它终于要展现自己的真实容貌了。

游戏厂商与知名服装品牌的携手合作 为PS系休闲玩家全情打造着装指南

以“Fashion”（流行）和“Creation”（创意）为卖点的PS3新作《着装指南》（Dress）是一款针对流行时尚玩家们的轻松化、生活化的作品。用官方宣传的话说，这是一部“Online Fashion Entertainment”（在线时尚娱乐）游戏。

本作将以系列的形式发售，今年冬季推出的第一作收录了PUMA、BEAMS T两大名牌。玩家可以在游戏中试穿这些牌子的名牌服装，自由进行选择搭配，参加虚拟的时装秀。另外，游戏中收录了服装品牌的历史、创业者的故事、处事哲学等丰富内容，让玩家在接触名牌服装的同时对这些牌子的内涵有更多了解。而游戏中最具有创意的部分是“Real Create”部分，玩家可以自己进行设计服装的式样，还可以将自己设计的改变之后的服装样子通过网络发给服装的销售商，让他们为自己量身订做，可以说是一部很具有商业价值和时尚意义的高自由度的游戏。



←这部游戏开创了商业品牌与游戏厂商合作的新思路。

PlayStation Home进入玩家游戏家庭 全方位交流与游戏平台在PS3上诞生!



PlayStation Home是PS3推出的高清3D空间互动系统。玩家可以在这个系统中设计自己的形象，与其他玩家进行交流，玩各种游戏。这种借助PS3平台制作的“新概念虚拟游乐场”吸收了Wii的Mii和Xbox Live的要素，但是其表现能力更加突出。这个系统的操作很简单，但是交互性很强。玩家们通过交流，可以与朋友们一起游戏，也可以收集各种游戏情报。玩家们的游戏生活在这个平台上得到扩展，这也显示出互动娱乐在次世代的地位。

《每日玩伴》内容更新追加众多要素 将推出对应不同时节的各种装饰道具



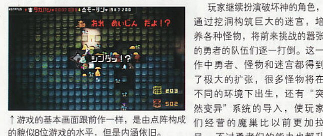
《每日玩伴》是以SCE旗下知名的电玩角色“多罗猫”为主题的PS3轻松网络小品游戏，通过下载方式提供，游戏中玩家每天都可以欣赏由多罗猫所播报的最新消息以及趣味的搞笑演出。这个游戏将在12月21日进行改版，新增小游戏与房间装饰用道具的付费下载服务等新内容，供玩家下载。

《每日玩伴》本次改版强化了游戏的内容，新增益智小游戏“每日右脑排行”，同时在每日新闻播报的“多罗新闻台”中也加入了将一些热点新闻精选出来供玩家浏览的“精选新闻”功能，之外并加入道具下载服务。游戏原先是采用免费的方式提供日本地区PS3玩家下载的，本次改版增加了付费机制，推出附加道具的付费下载服务，目前提供了22种房间装饰用道具，费用为每件30日元。因为新服务的推出日期赶在圣诞节，所以在此间还推出18种圣诞期间的限定道具，价格从30到315日元不等，估计还会推出其他节日的限定道具，道具的价格与种类将依各时节的不同而改变。



你敢再嚣张，我就让你在我面前or2! 破坏神的怪物地下城再次面临挑战!

SCE推出的另类战略游戏大作《勇者别嚣张》去年给不少玩家带来了意识形态的巨大冲击，尽管游戏的画面十分简陋，但是游戏内涵的丰富使众多玩家为之着迷不已。SCE在公布本系列的续作的时候，使用了orz的文字，后来在游戏官网正式公布的时候变成了or2，令人不得不窘。



↑游戏的基本画面跟前作一样，是由点阵构成的貌似8位游戏的水平，但是内涵依旧。

玩家继续扮演破坏神的角色，通过挖洞构筑巨大的迷宫，培养各种怪物，将前来挑战的嚣张的勇者的队伍们逐一打倒。这一作中勇者、怪物和迷宫都得到了极大的扩张，很多怪物将在不同的环境下出生，还有“突然变异”系统的导入，使玩家们经营的魔巢比以前更加拉风。不过勇者们的能力也都升级了，所以各位准备转职成魔王的玩家们也做好自己的老窝被勇者端掉的觉悟吧，勇者不要嚣张，做魔王更得低调才行。

《战鼓啪打碰》续作“咚恰卡”再临 可爱的角色与音乐节奏结合继续战斗

节奏音乐、动作冒险、搞笑，《战鼓啪打碰》将这些娱乐元素完美地结合在一起，它带给玩家们的感动依旧没有消失。这次可爱的大眼珠们又要展开新的冒险了。在上一代的最后，为了向世界尽头前进，啪打碰与基哥咚一起造船向大海进发。而现在我们要玩的游戏，正是在这之后发生的事情。



游戏除了“单人模式”之外，还有新追加的“多人模式”，玩家可以和朋友们在一起享受fever的感觉了。而且在前作中只是客串登场的“英雄单位”，这次可以由玩家自行设计并且使用。游戏的长度比上一代增加了一倍，投入度和战略性也大幅增加。游戏的操作依旧和以前一样简单，只要掌握好节奏感，就可以将冒险进行到底。准备和朋友们一起按照“啪嗒、啪嗒、啪嗒、碰”的节奏出发吧!

《乐克乐克2》可爱精灵再度回归PSP 上山下海大冒险，关键词是“NOI”!

这次的关键词是“noi”（就是乐克乐克主题歌里唱的那个“Bajumbo moi noi noi”里那个“noi”）。玩家只需要使用L、R键就可以轻松游戏的名作《乐克乐克》终于要回来了!使用L、R键使大地倾斜，让奇异又可爱的生物“乐克乐克”移动，这就是创意游戏《乐克乐克》的精髓所在。

在上一代的故事中，为了取得星球的和平，乐克乐克们粉碎了毛杂军团的侵略。但是好景不长，毛杂军团卷土重来，开始用歌声吸取星球的元气。毛杂军团的BOSS波姆乔带来了新的同伙，甚至还有被称作“妈妈”的敌人?乐克乐克所在的星球遭遇空前危机!为了取回大家的笑容，乐克乐克们必须用新的技能迎战，包括游泳、咬敌人，潜入缝隙之间等等。随着冒险的进度，乐克乐克的能力会成长，获得这些新的技巧。游戏的节奏感比以前更强，而且收集音符的要素也十分新奇。游戏还收录了许多有趣的乐克乐克动画，不可错过。

《抵抗：因果报应》在掌机展开作战 与PS3版内容紧密相连，绝不可错过!

PSP版的《抵抗》是介于PS3版《抵抗》1、2代之间的作品。在1代故事结束之后几星期，在英国被歼灭的基美拉军团，以新生进化形态重新出现。本作与《抵抗2》有着很紧密的联系，所以喜欢《抵抗》系列的玩家是非玩这部游戏不可的。游戏的主人公是原英国海军中尉詹姆斯・格雷森。他在基美拉改造中心不得不杀死已经变异的弟弟，为了复仇，他决心将基美拉彻底消灭，将改造中心逐一破坏。在游戏中，玩家将代表人类收复欧洲大陆，而基美拉与人类之间的未解谜团和系列中的关键剧情，也在这一代有所体现。而新的威胁，也在孕育之中……

说道《抵抗：因果报应》，人们很容易联想到之前PS系主机的一部FPS名作《杀戮地带》的掌机版本。当时推出的《杀戮地带》掌机版采用了2D卷轴射击的游戏方式，与3D的第一人称射击不同，但是制作素质还算不错。《抵抗》的PSP版则完全采用和电视主机相同的形式。PSP主机机能虽然有限，但是总体来说这个游戏的画面确实已经把机能发挥到了一个高度。



↑这部游戏的画面很华丽，但是PSP的画面与PS3相比毕竟存在差距。

人中之龙神话 豪杰三度现身!!

2007年1月，桐生和遥离开了神室町，开始了新的生活。横渡大洋到达冲绳的两人，开始经营小型孤儿院，收留那些可怜的孩子，与他们共同度过充实而幸福的每一天。

可是某日，享受着平凡生活的桐生等人突然遭遇到收购土地的威胁。这是一个目前在冲绳相当热门的基地改建的开发计划，为了那些无辜的孩子，桐生挺身而出！ □文/雪飞

龍が如く3™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如3		发售日未定	
	动作角色扮演	SEGA	价格未定	日版
	蓝光光盘	1人	记忆卡容量未定	审查预定

龙如系列作品的卖点就是将许多故事情节巧妙结合，形成硬派写实的整体剧情，并且以高度的戏剧性获得广泛年龄层的支持。距离前作大约两年，令人期待的系列新作终于现身。本次报道公开豪华配音阵容，玩家可以全方位感受到本作的魅力。另外刊登了著名制作人名越稔洋先生的专访。

本作的故事从充满风土民情及生活气息的冲绳开始，玩家可以感受到大自然的魅力。虽然冲绳有着相当健康富有朝气的感觉，但在街道上同时具备一种不同于都市的神秘感。现实生活中实际存在的冲绳的问题，也会被巧妙安插在剧情中。主人公桐生一马也改头换面，不再穿着玩家熟悉的那套白色西装。被称为不夜城的神室町是一个不分日夜，人群拥挤的繁华街道。PS3主机上描绘出的街道景色，其美丽细致及建筑物密度都足以令人屏息而观。不负超级繁华街道的盛名，商店的兴衰速度惊人。短短两年间，在街道上商店的招牌便已焕然一新，还出现了大量新开张的商店。游戏中商店招牌与现实生活中的公司名称相同，也是本作的一大特点。

主人公桐生一马与前作相比，更为成熟，并更为英武。小遥也从幼女成长为少女，散发出青春的色彩。小遥与桐生一起前往冲绳，并在孤儿院中与失去双亲的孩子们一起生活，并成为孤儿们最好的姐姐。



而龙如系列的成功除了让玩家满意的战斗系统、丰富的收集要素、精美的游戏画面外，优秀的剧情也是举足轻重。提到龙如系列，玩家自然会联想到连成人也会仔细欣赏的优秀剧情。本作中玩家会一边往返于东京和冲绳两个商业闹区，一边推进故事发展。



深刻描写的细腻剧情……

灌注赋予角色生命与灵魂



岛袋力也

冲绳组织琉道一家的少组长。有仁有义、热爱冲绳的热血男儿。在朝颜育幼院的土地纠纷中认识了桐生一马和遥。尽管最初敌视来自本州的桐生一马，但却受到其男子气概的吸引，与一马化敌为友并从此与其一起行动。为该角色配音是演员藤原龙也，他出生于1982年，1997年在舞台剧《身毒丸》出道。



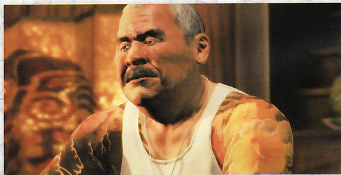
峰义孝

东城会少会长顾问，直属白峰会会长。在股市和不动产事业中操控庞大的资金，算得上是东城会的资金来源。虽然只有三十出头，但因为头脑和身后的资金支持，获得了东城会第六代会长堂岛大吾的信任，升级为高级干部。为他配音的中村狮童1972年生人，是一位优秀的影视演员。



滨崎豪

东城会少会长顾问，直属滨崎组组长。因表情充满魄力、性格豪爽，被周围的人尊称为“横滨帝王”。他以横滨为据点，暗中活动在中华街。据说他与中国黑帮的蛇华在私下有所联系。1958年生人的歌手兼艺人高桥究吉为他配音。高桥究吉曾在“THE 虎舞龙”中担任歌手和吉他手。



名嘉原茂

琉道一家的组长，是岛袋力也的义父，也是桐生一马和遥目前住处的土地所有者。虽然过去是一位讲道理的黑道人士，也很重视人情义理，但因为朝颜育幼院的土地交易纠纷，与桐生成为敌对关系。为他配音的是泉谷茂。泉谷茂是一位活跃在荧屏前的作词家、演员、艺人。

人中之龙魅力无穷三代情报公开 著名系列登陆次世代主机全面突破

—这次故事是从《龙如2》的结局开始吗？

名越■是的。这次将会从《龙如2》中最后的场景，也就是从墓地前的场景开始。在告别了狡山薰之后，桐生与遥想要暂时离开人世间的众多纷争，因此打算前往冲绳过一段安稳的生活。其中也包含想对自己从小长大的环境与孤儿院有所回报的想法。

—没想到冲绳竟然也会成为这次游戏的舞台之一，真是令人大吃一惊！

名越■关于这点，在以前的专访中我也曾描述过。我有相当的自信能在任何商业闹区的舞台中，创作出感人的故事。不过冲绳这个地区拥有独特气息、国际色彩比较丰富，并且确实带有其他商业闹区所缺乏的意外性与新鲜感。除此之外，这里还洋溢着大自然的美丽，还有不少只有当地人才能了解的问题。就如同我们在看报纸时，虽然可以略知一二，但却无法了解深入的内容。能够借此窥探到如同日本缩影的场景—冲绳，也是本游戏的乐趣与魅力之一。

—看了冲绳街道的景象后，发现招牌上好像有实际存在的公司名称……

名越■其实其中包含了神室町的部分，这次为本作提供赞助的企业，以及实际存在的商店都是系列以来最大规模。两边的市街白天和晚上差异明显，提升了真实街道的感觉。特别是神室町，只要看过游戏的影片，一定能得到以上的感受。在街道上有很多行人、路上有出租车行驶，使这个世界更为接近真实。而且不仅是市区整体密度提升，还能让玩家自由调整视角进行游戏。我相信，本作一定能满足对于玩过系列作玩家的要求。

—关于街道上行人的动作，增加了更多变化性吗？

名越■不仅仅是反映动作数量有所增加，连AI也进一步改进。不但相撞时动作更为多变，跌倒的方式也增加了不少。另外，本作几乎没有读取时间，遭遇战也采用了无接缝式的方式。不过战斗的详细内容还不能公布，敬请大家期待后续的报道。

—这次负责人物配音的阵容也豪华得令人惊讶啊！

名越■每位配音员都拥有专属自身的特点及风格，不过其中最令人注目的就是渡哲也先生，因为在龙如系列默默无闻时，他便参与配音工作了。所以在目前企画规模扩大后，我们很想请他再次加入配音的阵容。而且就角色性质来看，渡哲也先生来担任配音也相当合适，所以在当时我们积极地进行沟通。

—听说在东京电玩展时，会展出游戏的影片……

名越■希望玩家情亲自走一趟展会，亲身感受一下《龙如3》的魅力。

豪华演员阵容

神秘男子

与2009年3月突然拜访东城会总部的神秘男子。容貌与桐生一马已故的义父、东城会直属风间组组长风间新太郎一模一样。虽然他劝告堂岛大吾买下冲绳的土地，但谁也不知道他真实的目的。为他配音的渡哲也生于1941年，原为石原广告公司董事长。代表作有《西部警察》、《向太阳怒吼》等。





堂岛大吾

任东城会第六代会长，是曾经照顾过桐生的堂岛组组长堂岛宗兵的亲生儿子。由于获得桐生的信任，成为东城会会长的继承者。东城会因与近江联合抗争而实力大减，大吾上台后全力工作，力争建立比以前更加强悍稳固的组织。为他配音的演员德重聪目前活跃在电视、电影、广告等多个领域。

热血汉的魅力剧情

本作由一群热血汉子唱主角，由他们之间的故事编织出精彩的剧情。本篇报道主要介绍这些赋予故事生命的热血男儿。角色配音阵容豪华，都是非常知名的演员，目前只有神田强和千夫的配音人物目前尚未公开。豪华的配音阵容足以表现出厂商的制作决心，也可以让玩家完全不必怀疑本作的素质。

在众多个性角色中，由于藤原龙也负责为岛袋力也配音，这位角色更为引人注目。由于游戏中的角色设定，很多玩家都猜测藤原龙也是一位俊美青年。岛袋力也那电烫短卷发的模样是否能够匹配藤原龙也的声音，也令玩家非常关注。另外，我们绝不能忽视渡哲也负责配音的神秘男子。他与风间新太郎一模一样的容貌令人颇为疑惑，难道风间新太郎真的还尚在人间吗？还是说这位神秘男子与风间新太郎是孪生兄弟？其中到底隐藏着什么阴谋？他是否会帮助主人公桐生一马？诸多的谜团将随着游戏的后续报道真相大白。另外，在本次东京游戏展上还会展出了本作的精美影片！

熟悉的老面孔 悉数再度登场



←被称为"屿野疯狗"的前东城会直系屿野组少组长·真岛吾朗在本作中继续登场，不过目前还不知道他在本作中是否依然与主人公为敌。



→前刑警伊达真继续出场，前两作中他一直默默地帮助主人公，并且不惜一切代价与邪恶斗争。

神田强

东城会少会长顾问，直属第三代锦山组组长。以神室町为中心扩大自己的地盘，计划以彻底的火拼路线吞并已经弱化的神室町。为人粗暴野蛮，崇尚暴力，心狠手辣，对犯错的部下从不姑息。成为组长后，更加变本加厉，甚至经常出手殴打自己的属下。目前尚未公布是哪位名人为他配音。



千夫

琉道一家的干部，因为仰慕名嘉原茂和岛袋力也而成为黑社会的一员。虽然会以岛袋力也小弟的身份一起行动，不过时时会表现与自己黑社会干部的身份完全不符的傻傻一面，但却令人无法对他发火。看到他的头像，玩家会联想到曾经出演《极道鲜师》等剧的一位演员。



"似乎想要超越"鬼泣"是不太可能了吧？不过我却试想着这么干一次！"被称作业界坏小子的神谷英树如此说道。神谷英树在PS2时代创作了《鬼泣》与《幻侠乔伊》这样如此优秀的动作游戏。后来事态炎凉，三叶草解散，后组成PLATINUM GAMES继续发展其大业，2008年PLATINUM GAMES公司与SEGA公司联合制作了一款游戏名叫《BAYONETTA》，其中制作人正是神谷英树，那么他在这部新作品中能否超越自己曾经创造的奇迹呢？让我们拭目以待吧！ □文/莱团

BAYONETTA

XBOX 360 X360	本刊译名：猎天使魔女		2009年内	
	动作冒险	SEGA/PLATINUMGAMES	发售日未定	美版/日版
	DVD-ROM	1人	记忆卡容量未定	审查预定

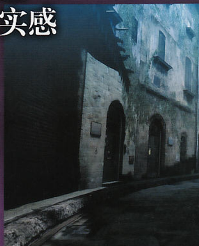


←魔女是超越于人类的存在，拥有非常强大的力量，左图中巨大的手臂就是魔女利用自己的力量召唤出来的。

让人吃惊的一款作品 接近照片等级的真实感

↓如果说与魔女相对立的敌人是天使的话，那么我们所看到的这些场景难道就是圣域，也就是我们俗称的天堂？







在现代苏醒的魔女蓓尤妮塔

在善与恶，逆转的世界中 运用双手双脚的武器华丽的战斗



↑双手双脚装备了枪时，在拳击或者脚踢之后可以开枪。双手双脚可以各自装备不同的武器。武器有枪械与刀等多种种类。

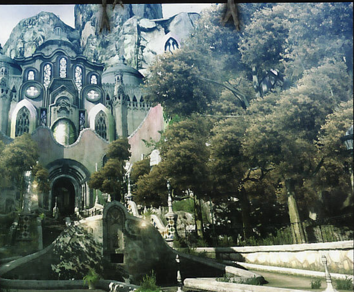


↑天使们在神圣中隐藏了不详的“某种东西”蓓尤妮塔为何要向他们挑战呢？不过这些天使的扮相实在是有些怪异，看到他们后彻底改变了人们对天使圣洁而又美丽的看法，他们所拥有的不详之力到底是什么呢？



不祥之神的仆人们 圣天使 ANGELS

蓓尤妮塔所拥有的能力就是以头发作为媒体召唤魔人！魔人召唤是利用从异世界召唤来的魔人手脚，对敌人发动强烈攻击的超魄力招式。这类招式一样可以在拳打脚踢的连续技之后使用哦。顺带一提，蓓尤妮塔是以头发作为媒体来召唤魔人。因为她的衣服也是由头发形成的，所以召唤魔人的时候蓓尤妮塔的衣服会掉落哦！虽然会变得很性感……但是玩家们要是看得太入迷的话，陷入绝境的危险性可是很大的说！！





神谷先生为本作所设定的关键字就是“巅峰感”，原本这个词是用来表现出如同电影版连续高峰场景之惊涛骇浪般发展的词语。在本作中用来呈现出这股有着巅峰感的则是许多让战斗有着戏剧性发展的极限状况。右图中的场景也是其中之一。蓓尤妮塔在被巨大的天使像紧紧盯着的情况下，仍旧与天使们展开死斗，而立足点则是持续地朝着地面落下，周围的景色也随着时间呈现出令人目眩的连续变化……

游戏内容其实非常简单明了。游戏的基本流程就是让玩家操纵蓓尤妮塔，在展开火爆的战斗同时陆续攻略关卡，虽然游戏内容非常简单易懂，可以说是快速直接的对决，不过既然是神谷先生经手的作品当然不可能这么“普通”或者是“无聊”，游戏中到处都准备了激起玩家战斗欲望的敌人。

能屠杀天使的魔女之力

神谷先生想要诠释的就是一种不同于《鬼泣》的另类风格，暴力美学我们大家在鬼泣中已经是屡见不鲜，不过这次大家所看到的就是另一种美学，一个性感与武力并重的女人会是什么样子？在打斗中她将会表现出一种什么样的姿态等等……众多问题还是留给玩家们自己吧！



发售日确定12月25日！

白騎士物語

古の鼓動

打破长久以来的沉寂，《白騎士物语》终于再次出动。本次报道公布了一些尚未公开的新要素，并为读者解明本作题目的真正含义。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语·古之鼓动		2008年12月25日
角色扮演	LEVEL5	价格未定	日版
蓝光	1人	记忆容量未定	年龄未定

《白骑士物语》以变身为巨大骑士的青年为主人公，描绘庞大幻想世界的冒险故事。从2006年10月公布开发本作以来，一直都没能确定正式的发售日期，使无数玩家期待多日。现在终于公布了正式的发售日期——2008年12月25日，并且公布了本作的副标题“古之鼓动”，拥有PS3的玩家可以享受到一个与众不同的圣诞。另外，在本次报道中，还公布了最新的CG画面。精美的游戏画面，精深的游戏系统都使本作成为玩家最为期待的作品。LEVEL5在制作勇者斗恶龙后，一跃成为著名的一线制作厂商，但该厂商并未停止不前，而是继续制作了不少优秀的作品。《圣女贞德》、《雷顿教授》等作品都得到了玩家的一致好评，相信本作可以将LEVEL 5带上新的高峰。□文/雪飞

白騎士

所谓骑士，就是利用古代技术制作的超级部件。人类可以在签订契约后，利用比人类大四倍的巨大铠甲进行变身。除了白骑士外，在这个世界中，还存在着黑骑士与龙骑士。

梦幻的世界



←得到晶石的莱纳多为了得到「骑士契约者」的资格，向「敌人」发起了挑战。

骑士团与谜之军团！

本作的主人公莱纳多在巴郎多尔城地下宝物库中发现白骑士，随后与之签订契约，得到变身白骑士的作战能力。王国骑士团虽然勇猛善战，队长萨拉斯更是智勇双全，但却不慎失手，被称为“威萨多”谜之军团趁乱绑架了王国公主西兹娜。这对王国骑士团来说也是莫大的耻辱。为了营救出公主西兹娜，莱纳多离开故乡踏上旅途。以下的图片是首次公开的游戏CG，面对强大的敌人，骑士团的战士们毫不犹豫地冲上前线，值得注意的是，骑士们手中的长剑似乎比玩家平时见到的长度更长。另外，连服装褶皱、盔甲反光等细微部分也得到了真实的表现。



←为了保护巴郎多尔城，骑士团向威萨多军团发起挑战，中央是骑士团长萨拉斯。

华丽逼真的游戏画面引人入胜

为了得到力量 签订契约



↑莱纳多在挑战中战胜了对手，得到了“骑士契约者”的资格，从此可以变身战斗。

→为了击败袭击城市的巨大怪物“古莱迪莫斯”，莱纳多变身为强悍的白骑士。

个性作品悄然临近

中世纪幻想风的世界观设定、精彩的故事、变身英雄的乐趣，《白骑士物语》便是将三者完美融合的角色扮演大作。巨大的怪物和庞大的建筑物都得到了细致的描绘，也是本作的魅力之一。游戏操作简单，战斗爽快，并且加入了各种各样的新要素。本作中继续保留LEVEL5独特的游戏系统，玩家不但在游戏中可以变身，还可以自行制作主人公。





轻易毁灭古代文明 庞大的骑士

↑白骑士不仅外表充满压迫力，实际能力也异常强悍。在游戏中，玩家利用变身白骑士可以轻易击溃敌人，但战斗并非简单无趣。场景切换速度极快。

携手并肩合力战斗 贴心的系统



LEVEL 5公司成立于1998年10月，地处日本福冈，社长是日野晃博。当时还只是一家小规模的游戏制作公司，后被SCE看中，于是投资让LEVEL5开发PS2上的游戏。成功地推出《暗云》后获得了游戏界的一致好评。之后，LEVEL 5再接再厉，于2002年11月28日推出了名作《暗黑编年史》，使世界再次为之惊讶。《暗黑编年史》发售以后，LEVEL5这家小厂商一跃成名，很多大牌厂商纷纷向其招手，首先微软委托LEVEL-5开发一款XBOX上的网络游戏—《真梦生活在线》。但可惜在接手开发后不久，LEVEL 5得到了更为重要的任务：为史艾开发日本国民级RPG——《勇者斗恶龙8》。此后LEVEL5再接再厉，推出了《圣女贞德》、《雷顿教授》等优秀作品。

神作并非只有最终幻想

数年心血终成正果白骑士出世

LEVEL5作品中最大的主题

经过日以继夜的最终调整工作，《白骑士物语》终于确定了发售日期。玩家看到精美的游戏画面都为之震惊，使玩家仅仅通过游戏的图片便能感受到本作的魅力。图片中那些巨大的怪物在实际游戏中一样可以行动自如，仅从怪物的设计从游戏最初阶段就能让玩家感受到厂商的制作功底，制作小组在怪物设计方面也颇费工夫。

为了将RPG大作的要素和之外的重要因素结合，制作组确实花费了不少时间。PS3主机也是本作不可或缺的重要因素，利用主机的强大机能，厂商有足够的空间展示自己的制作实力。为了开发出让玩家满意，更为立体更为接近现实的游戏画面，制作组在制作时耗费了大量的精力。

本作故事中还有大量尚未公布的细节。在制作前厂商就认真考虑《白骑士物语》的故事要遵循幻想作品的王道，所谓王道就是主人公营救被强行分开的公主。主人公与恶势力战斗，帮助对主人公最为重要的人一公主。主人公们魅力十足，有很多突破的设定。在制作了勇者斗恶龙系列等作品后，制作人对主人公设定的重要性有切身体会，在主人公和世界观设定方面煞费苦心。虽然曾经在苦恼中迷失方向，但日野晃博最终走出低谷，完成了构筑游戏世界观中，最为费力的主人公设定工作。

为了在游戏中加入各种有趣的新要素，使庞大的故事更为完美，日野晃博带领制作小组奋战多日，终于即将在2008年圣诞为全世界的PS3玩家献上大礼。

颠覆从来的游戏方法

本作的正式名称为《白骑士物语·古之鼓动》，是一个非常悲伤的故事，古代发生的事才是引起悲剧的起因。古代发生的某一事件影响到主人公时代，也可以说是古代的事件在现代觉醒。从这一标题看，不过是故事的开始。希望能给玩家以壮大冒险谭第一章开始的印象，厂商也希望读者能期盼本作发展为一个系列。

在10月份的东京游戏展上玩家可以实际进行本作的试玩，但该采取何种形式出展目前还在商讨中。角色扮演游戏出现多年，现在也早已不是无声游戏的时代，因此在本作中加入了大量语音。《白骑士物语》既是RPG大作，也是加入大量新要素的作品，其中还包括一些现有角色扮演游戏概念中没有的游戏主题。不过可惜的是，目前尚未公布细节，但我们可以确认，本作绝对不仅仅是一款只能让玩家感受到冒险乐趣的作品。

日野晃博表示：从《白骑士物语》开始开发到现在，我们已经步入了第三个年头。虽说PS3大作本身就需要较长的开发时间，但为了以优质的作品回报玩家，本作更加入了大量耗时的独特要素。为了对得起期待多日的玩家，开发小组一直日夜奋战。本作几乎是PS3主机上最初的RPG超大作品，请玩家继续期待。



日野晃博小资料
以福冈为根据地，制作了《暗云》、《暗黑编年史》、《星际游侠》等原创RPG游戏的天才制作人。

个性十足的游戏主人公

本作的第一男主人公莱纳多原本是在商店工作的普通青年，因为某一事件得到了白骑士的力量，从此踏上了冒险的旅途。与莱纳多一起冒险的少女由乌丽是与莱纳多青梅竹马，性格刚强，擅长使用短剑，虽然不了解事情真相，但毅然决定与主人公一起冒险。被神秘军团掠走的王国公主西兹娜因为在童年曾经目睹母亲被人杀害，从此失去了声音。卡拉生活在沙漠边境的城市阿鲁巴那，虽然身为舞女却自尊心极强，穿着与身份极为不符。

另外在游戏中，玩家可以自行制作主人公，自己选择体型、容颜，甚至连皱纹都可以自己设定，并且可以将他设定为同伴与主人公一起冒险。玩家完全有条件创作出一名跟自己颇为相似的主人公，让他代表自己在幻想的世界中尽情翱翔。

NINTENDO
——任天堂2008秋季发布会



新掌机DSi发表

10月2日，任天堂照例在TGS之前举办了自己的专门秋季发布会，而本届任天堂发布会最大的焦点，自然非新公布的DS的新型号主机DSi莫属了，DSi预定于11月1日在日本国内先行推出，售价18900日元。

DSi是DS家族继DSL之后的第2款改良型款式，基本设计沿袭了DSL的简约风格，更是针对“人手一台”的普及目标加以进化，增强了生活应用与网络功能。而DSi中的“i”其实就是代表“我”的英文单词“I”，当然也是Wii中代表各种人“i”的意思。Wii代表“我们”，而“i”就表示我，即“我的DS（My DS）”的意思，同时也代表了主机上摄像头犹如眼睛一般的外观特征。□文/北斗

DSi规格变更点解析

从尺寸来看，DSi的长度和宽度略有增加，厚度略有减少，重量略减，内置的触摸笔长度有所增长。液晶屏幕的尺寸由3寸略增为3.25寸，显示面积增加了17%，分辨率却维持相同的256×192像素不变，保留原本的单（下）屏幕触摸设计，背光亮度由4段调整为5段。

DSi的电源与无线网络指示灯由右侧移至左侧，新增了充电指示灯，电源开关由主机右侧移至下屏幕左侧。DSi使用与DSL不同的充电接口和充电器，充电时间由3小时缩短为2个半小时，然而似乎是以牺牲持续使用时间为代价的，因为我们可以发现DSi的电池续航时间有明显的减少：缩水幅度达到了20%～50%不等。

DSi在主机右侧新增了一个SD卡插槽，同时“为了进一步减小主机体积”而去除了下方原有的GBA卡带插槽，也就是说新型号主机不支持GBA游戏以及使用到GBA卡槽的周边。任天堂方面表示今后将采用DSL同DSi并行贩卖的方式，来满足有需要GBA卡带插槽功能的玩家。

DSi的喇叭也进行了改良，提供更佳的音质与音量。音量调节器由主机前方移至左侧，由滑杆式改为按键式。耳机接口采用相同的设计与配置，内置的麦克风略向右移。除L/R键比较突出外，其余按键无显著变化。DSi还强化了Wi-Fi无线网络联机的安全性，在保留安全性较低的WEP加密功能基础上，新增安全性较高的WPA/WPA2加密功能，支持Buffalo的“AOSS”与NEC的“舒适无线启动”无线网络上网简易设定功能，搭配DSi专用软件时可支持高速联机模式。

新增双数字摄像镜头

DSi内置了两个30万像素的数字摄像头，分别位于上盖外侧与转轴内侧，可用来拍摄相片并储存到SD卡中，并且能够通过内置的照片软件DSi摄像机进行实时特效与肖像辨识等处理，提供包括替脸部加上合成特效、测量两人脸部相似度、使用触摸笔任意弯曲照片、改变面部表情、以及使用触摸笔在照片上涂鸦等众多功能。

支持音乐播放与录音

DSi内置了音乐播放软件DSi音效，可以播放SD卡中存放的AAC规格音乐文件，播放中能使用触摸笔来调节播放速度（可逆向播放）与音量，并且提供消除人声的卡拉OK伴唱功能以及可随音量与波形变化的视觉效果器。使用内置麦克风能够录制最长10秒的音效，通过内置的音效处理功能来进行各种变化与合声，享受制作音效的乐趣。

支持应用程序下载安装

DSi内置储存空间（容量未公布），可通过下载方式追加安装各种应用软件，任天堂预定将同步推出网络下载频道DSi商店来对应专用下载软件DSi Ware，下载安装的软件会在新系统端口中以图标选单的方式一一列出。

DSi出厂时会安装DSi摄像机与DSi音效的软件，并预定随主机同步推出可浏览网页的DSi浏览器与支持图片/音效动态记事的软件供玩家免费下载，另将提供免费/200点/500点/800点以上等不同价位的DSi Ware服务。DSi Ware的游戏阵容也将于近期发表，目前任天堂方面已确定将推出活用新主机所具备照片浏览等功能的《DSi脑力小训练之文科篇/理科篇》这两款DSi Ware游戏。

DSi商店的付费机制会沿用现有的Wii点数预付卡，11月后将改名为任天堂点数预付卡，在Wii平台上储值会转为Wii点数，在DSi主机储值则会转为DSi点数。凡是于2010年3月以前使用DSi初次登录DSi商店，即可获赠1000点DSi点数回馈。

日本国内将展开第2阶段任天堂专区网络服务

继先前的DS Station的Wi-Fi无线网络服务之后，任天堂将在日本关东、中京、近畿等地区的麦当劳店面展开第2阶段的任天堂专区网络服务。玩家只要携带DSi进入服务区域内，相关服务的图示就会以闪烁方式来提醒玩家；DS/DSL同样可以使用该服务，不过每次都必须先下载任天堂专区专用的浏览器软件，而DSi则是已经内置了浏览器软件，无须下载设定即可直接存取。任天堂专区中预定提供地区专属信息服务，DS游戏试玩版/追加下载内容，以及任天堂Wi-Fi的联机服务。

DSi预定11月1日在日本地区率先上市，首批将推出消光色泽的白与黑两种配色，价格为18900日元（折合人民币约1280元），比DSL首发价格的16800日元（折合人民币约1140元）高出了12.5%，这也是自2004年底DS推出以来第2次随着改版提升售价。

●NDSi与NDSL硬件规格对比

	NDSi	NDSL
液晶尺寸	3.25型	3.0型
液晶画面	透过型TFT彩色液晶（26万色显示）	透过型TFT彩色液晶（26万色显示）
本体尺寸	长137.0mm、宽74.9mm、高18.9mm（触摸笔长92mm）	长133.0mm、宽73.9mm、高21.5mm（触摸笔长87.5mm）
使用电源	NDSi专用电源、专用电池	NDSL专用电源、专用电池
充电时间	约2个半小时	约3小时
电池持续使用时间（根据游戏不同有所差异）	最低亮度，约9-14小时；低亮度，约8-12小时；中等亮度，约6-9小时；高亮度，约4-6小时；最高亮度，约3-4小时	最低亮度，约15-19小时；低亮度，约10-15小时；高亮度，约7-11小时；最高亮度，约5-8小时
对应游戏	NDS游戏、NDSi游戏	GBA游戏、NDS游戏
输入输出设备	DS卡带插槽、SD存储卡插槽、电源插口、耳麦插口	DS卡带插槽、GBA卡带插槽、电源接口、耳麦接口
重量（含电池、触摸笔）	214g	218g
价格	18900日元	16800日元

DSi游戏将增加区域限制



"针对DSi开发的游戏软件将区分地域，欧版DSi作品只能在欧洲地区的DSi掌机上运行"，任天堂的发言人在接受CVG的采访时表示说，"但DS游戏则是全区的，任何地区的DSi掌机都可运行各区DS游戏，网络浏览和照片交换也不受地域限制。"

至于为何要进行区域限制，该发言人对此解释道："DSi内置网络通信功能，我们意在为不同地区的用户推出有针对性的网络服务，比如各国的家长控制都有年龄差异，我们要分别为此制定政策。"

《连线》杂志曾于上周采访过任天堂美国公司的副总Cammie Dunanway，她曾表示："既然日版DS能拿到美国来用，那DSi也没啥理由不能这么做"——然而现在任天堂总公司已正式表态，该推断不成立。

年末DS软件蓄势待发 更丰富的游戏提供给更多玩家

在对今年年末到09年年初NDS上软件阵容的描述上，任天堂在发布会上表示将对应更加宽广的玩家年龄层，类型也将更加多样化。社长岩田聪表示，根据DS主机特征制作的许多个性游戏将会非常有趣，而年末丰富的DS游戏软件阵容绝对可以满足众多的DS玩家们。其中特别值得期待的作品包括KONAMI的《幻想水浒传 黄道十二宫》、CAPCOM的《逆转检事》，以及任天堂自社的众多作品：《DS料理2》、《马里奥与路易RPG3》、《俺自己制造》和《立体方块》等等。



预定今年11月1日发售的《走路知晓 生活规律DS》将同捆两个"生活规律计"和两个挂钩，玩家只要将其放在包中或者口袋里，通过与NDS之间的通信从而记录玩家每日的步行时间带以及步数等信息，以总结玩家的日常生活规律。

SE对NDS的支持也是不遗余力，包括《最终幻想编年史 时之回声》、《勇者斗恶龙9 星空的守望者》、《时空之轮》和《北欧女神传·负罪者》。《最终幻想编年史 时之回声》将有Wii和DS两个版本，通过Wi-Fi进行多人联机合作仍将是本作的最大卖点，预定09年1月发售，价格为5040日元。至于DQ9，虽然最初发表对应平台是NDS时引起了轩然大波，不过之后发售日的一延再延实在是很让人怀疑明年3月份能否如期发售。复刻自超任时代RPG名作的《时空之轮》预定11月20日发售，《北欧女神传·负罪者》则延期至11月1日。

岩田聪表示DSi并非针对PSP 3000





任天堂总裁岩田聪在接受日经新闻的采访时表示DSi掌机并非针对苹果的iPhone和索尼的PSP而来："我们想设计出一款能自然融入个人日常生活的装置"；它的应用应该是"全天候的"。

而SCE美国公司的市场总监John Koller则公开质疑任天堂的新掌机是否能进一步拓展低幼年龄段以外的用户："DSL显然非常成功，那DSi也能再现辉煌？也许。DSi能进一步在他们传统的12岁以下用户群之外拓展用户群？这不好说。"任天堂已确认DS和DSi将共存一段时间，已拥有DS的玩家还在观望DSi的专用游戏作品。

宫本茂亲自演示Wii Music 普通玩家也能演奏出动听音乐



《Wii Music》是任天堂在今年E3上公布的又一款新作，本作由著名制作人宫本茂负责开发，其还在这次的发布会上再次亲自上台示范了如何游戏。

本作是以"任何人都能轻松品味演奏乐趣"为主题的的音乐游戏，通过Wii遥控器和双节棍、Wii Fit等演绎各种各样的乐曲。游戏包含吉他、鼓、钢琴、小号、小提琴等60种以上的乐器，乐器的操作方法各不相同，不过，这些演奏都没有特别的技术需要，玩家只要随喜好按照节奏发出动作，音程就会自动调整将你的节拍编入。即便你不按节奏一通乱弹，你的乐器也会在这首曲子里找到一个正确的编排节拍，完全不必担心弹错。游戏一共收录了50首曲目，包括《古老的大钟》、《莫扎特G大调弦乐小夜曲》、《欢乐颂》等世界名曲都会被收录在内。游戏内含非常有意思的迷你游戏。

本作预定10月16日发售，价格是5800日元。支持wi-fi连接，多人组队一同演奏，还能通过互联网将自己的作品发送给朋友。在前不久的一次访谈中，宫本茂甚至提议用《Wii Music》来进行音乐教育启蒙，因为"对于家长来说，如果只是音乐启蒙的话，《Wii Music》肯定要比钢琴划算得多。"

利用Wii Speak与好友在线聊天

Wii Speak是Wii专用的麦克风装置，首发对应《动物之森 城里人》这款游戏。之前任天堂曾打算把Wii Speak和《动物之森 城里人》分开销售，不过在这次的秋季发布会上，任天堂表示为了让Wii Speak卖得更多，将推出Wii Speak和游戏的同捆版，单独销售的版本也同时存在。

本作可与真实时间相对应，因此有着实际的事件发生，这包含了美国独立纪念日、圣诞节、万圣节，或其他规律性的活动，如做早操、钓鱼大赛，玩家也能够向前或向后调整时间来做时光旅行。系列一直受到许多玩家的好评，之前的NDS版就极为成功，而这次将游戏搬到Wii平台上，最多能让一家四口一起生活或工作，建造一个属于自己的城镇。不但可以通过NintendoR Wi-Fi Connection邀请远方的玩家到自己的家中作客，还可以使用Wii speak麦克风对话，促进大家感受到更多的互动与体验。Wii Speak的动物之森同捆版价格为7800日元，11月20日发售。



《Wii Sport》续作全力出击 在热带小岛上享受运动的乐趣



《Wii Sport》堪称迄今为止Wii上销量最为成功的一款作品了。而在这次的秋季发布会上，《Wii Sport》的续作"度假村（Resort）也得以公布。

本作集合了数款运动游戏，搭配与游戏同捆贩售的全新Wii MotionPlus配件，可以让感应槽的讯息接收更灵敏而快速，让玩家的动作更易于被捕捉，享受反应更真实、且更具乐趣的游戏体验，使玩家轻易地沉浸其中。与前作相同，本作同样支持玩家与家人好友一同进行比赛，无论是旁观加油、或是参与其中的玩家，都能由这样的趣味对抗中，获得高度的乐趣。而游戏简单易上手的特性，让新手或老手都能快速地投入游戏中的竞赛。

游戏背景是一座热带的小岛。这次的运动范围将更为全面而广泛，包括水上摩托车、击剑、与小狗玩飞盘等等。玩家还可以利用类似Mii的系统，自由创造出你最喜欢的小狗长相，和它一起在沙滩上享受丢接飞盘的乐趣。

新周边Wii MotionPlus大幅增强体感 玩家动作将完全真实再现于游戏中

这款装置在Wii控制器底端的周边内部结合了加速度感应装置，可对应到感应槽，如此就可以让Wii控制器更全面追踪玩家的手臂位置与方向。不管是玩家任何一个轻微的动作，他们的手腕或手臂反应都将及时对应到萤幕中，让玩家在游戏中可以实现真正1:1的动作对应。

将“Wii MotionPlus”与Wii遥控器连接，便可准确检测出遥控器的角度，并识别出手腕扭动等原来难以检测出来的动作。例如在新作《Wii Sports 度假村》中提供了原来的Wii遥控器难以实现的几种玩法，比如“将遥控器当作剑，削断圆木”、“甩动手腕投掷飞盘”等，这些都是得搭配这款新周边才能流畅进行游戏的。根据实际体验的感受，这款周边确实使得Wii遥控器的反应敏捷许多。以前的Wii遥控器在诸如《Wii Sports》的“拳击”等连续剧烈运动时，画面上的拳击手套有时候会跟不上玩家的动作，而使用Wii MotionPlus的话，就基本杜绝了这种情况。



据悉，本周边可能采用了美国风险公司InvenSense制造的MEMS方式的多轴陀螺传感器“IDG-600”，其产品2007年起分别由宾得和日立制作所采用于数码相机及蓝光光盘摄像机的抖动补偿功能。Wii MotionPlus预定与《Wii Sports 度假村》捆绑销售，上市时间为2009年春季。

GC经典游戏将在Wii上重制

在本次的秋季发布会上，任天堂表示，将有7款经过严格挑选的GC经典作品在Wii上重制，这些重制版将充分利用到Wii的体感特性，给玩家们带来不一样的乐趣。在这次发布会上公布的两款游戏分别是预定今年12月11日发售的《大金刚 丛林节拍Wii》和12月25日发售的《PIKMIN Wii》，它们的售价均为3800日元。



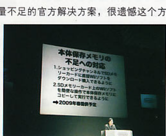
GC上的《大金刚 丛林节拍》最初发售于2004年12月，是一款需要用到专门的周边“金刚鼓”来操作闯关的动作游戏。在重制版中，将通过手柄与双节棍来控制大金刚的移动，基本采用的比较正统的Wii式操作。

而《PIKMIN》同样也是GC上颇受欢迎的一款个性游戏，最初发售于2001年。这次的重制版在操作上也更加便利，例如通过指向功能可以直接为小PIKMIN们指明前进方向等。虽然多少有着炒冷饭的嫌疑，不过7款重制作品的数量还是可以接受的，毕竟都是NGC上的经典游戏。另外5款尚未披露的作品也同样惹人好奇：至少，《赛尔达》系列肯定是跑不了的了。

明春起Wii游戏支持SD卡存取 一张存储卡即可装纳海量游戏

在这次的秋季发布会上，任天堂官方正式宣布从明年春天起，日本地区的Wii用户将可以直接把下载的Wii游戏拷贝到SD卡中存储。社长岩田聪表示，任天堂方面对用户所反映的Wii容量不足的问题非常重视，而SD卡解决方案将帮助用户摆脱这一烦恼。当然，这一解决方案仅限以WiiWare和虚拟主机游戏为对象。

最终，任天堂给出了针对Wii容量不足的官方解决方案，很遗憾这个方案不是硬盘而是SD卡，虽然不能算是完美，但总比没有的好。考虑到如今市面是数G容量SD卡已经非常便宜了，这多少算是一个好消息吧，虽然让人有些怀疑：仅仅是WiiWare和虚拟主机上的那些小容量ROM，几个G的SD卡实在是有些“大材小用”了。



《Let's tap》，创意无极限！ 中裕司期待多年的作品

当年NDS公布时，其双屏和支持触摸操作的创意让玩家们大为惊奇，而Wii公布后，其全新的体感操作方式再次为业界带来了一股新的气息，不过如果你以为好玩的创意就此到头了的话，那就大错特错了！不用新主机，平台仍然还是Wii，世嘉的全新作品《Let's tap》将为玩家们带来不一样的游戏体验。

本作的开发者是“SONIC之父”中裕司，在本作的宣传介绍动画中，出现了“制作游戏25年来，终于成功做出了不用拿着控制器就可以玩的游戏”的字样，而且也确实没有说错，本作的确不需要玩家再拿着手柄去玩了。具体的操作方法就是将Wii的手柄横放在一个平台上（在演示动画中用的是Wii主机包装盒），然后用双手拍打盒子就可以进行游戏了，随着玩家拍击的力度不同会有不同的反应。在宣传动画中，展示了数个小游戏的玩法，例如跑步、拆砖等等，这款游戏其实利用了振动的方式来控制游戏，而且包含了许多利用这种玩法的有趣小游戏，看上去相当有趣。

本作将在2008年12月推出，售价5040日元，最多支持4人同时游玩。

新一代Wii可能在2011年后问世

尽管宫本茂在2006年接受《商务周刊》的采访时言之凿凿地表示：“任天堂内部早有共识，主机性能不是关键，过于强大的主机无法共生共存，它们就像暴烈的恐龙，争斗将迫使自己提前退场。”

但从已知消息得知：任天堂在2003年的研发经费不过3400万美元，至06年已达1.03亿，去年则飙升至3.7亿美元——也就是说，在Wii发布之后任天堂花在研发上的钱反而大幅攀升至上一年的三倍，由此可见任天堂在看似平静外表下正在蓄积的巨大能量。

原1UP网站主编、知名游戏记者John Davison日前在国外游戏网站What They Play中撰文表示，任天堂正在开发次世代家用游戏主机，并计划于2011年投放市场，John Davison表示这是从“多个渠道获得的消息”。据该网站介绍，任天堂为这款新主机暂取名为“Wii HD”，不仅将支持HD画面，还将内藏硬盘盒大容量闪存，而操作则依旧与Wii一样重视遥控感应操作，可以说是任天堂真正意义上的次世代主机。现在任天堂与IBM和AMD签订的Wii部件共同开发合约将于2011年末到期，如果任天堂想要发售新主机又不想对旧主机游戏互换性方面产生大的影响的话，Wii HD在2011年发售将是最佳的选择。

Wii HD

NDS上的女性时尚游戏

任天堂将于10月23日推出NDS版时尚装扮游戏《自我时尚・淑女风范》（わがままファッション ガールズモード），售价为4800日元。在本作中玩家将扮演时尚服饰店新手店员，依照顾客需求来搭配服饰，以成为深受顾客信赖的一流店长为目标而努力。



游戏中玩家将依照顾客的印象，从16种品牌超过1万种的时尚商品中挑选出适合的搭配，可挑选的商品种类包括内衣、上衣、裤子、裙子、洋装、鞋子、帽子等。除了替顾客装扮之外，玩家还可以享受装扮自己分身角色的乐趣，使用从展示会获得或朋友商店购得的物品，在“我的房间”替角色换装，还可以变换彩妆与发型。

游戏支持Wi-Fi连线功能，允许4名玩家连线进行时尚装扮比赛，根据主办者所决定的主题来展现各自的时尚装扮功力，优胜者可获赠“美的称号”作为奖励。另外还将于Wi-Fi网路服务器上设置大型购物中心，玩家可以在此开设分店、彼此交易商品等。

『怪物猎人』狩猎情报完全解析!!

MONSTER HUNTER 3 -tri-

全新的机种，全新的引擎，全新的怪物猎人世界……时隔前作三年，家用机版的正统续作《怪物猎人3》终于将自己的真面貌展现在我们的眼前。不仅游戏画面采用新引擎重新制作，游戏的舞台也经过新平台的锤炼扩展到更广泛的领域，系列首次登场的怪物将会大幅增加，武器装备种类也会有本质上的进化，所有的新要素都令猎人们热血沸腾，这，可以说是系列首次以完全进化的形态推出的真正新作。

《怪物猎人》从系列PS2初代开始，一直到今年3月推的《P2G》，并且包括PC《ONLINE》版在内，每作之间都重复着在前作基础上添加新怪物、增加新武器、扩大新地图等一系列强化的过程，使这个系列不断完善的同时，也使得系列的人气与知名度越发如日中天，成为了当今与《生化危机》并肩的CAPCOM双璧作品之一。不过在巨大的光环笼罩下，系列的强化完善之路似乎也到了一个瓶颈，厂商也意识到这个系列该到了做出变化的时候了。是的，这款Wii的《怪物猎人3》没有让我们失望，无论从哪方面都突破了以往作品的框架，原本具有的特色要素得到了全新的栓释，以往作品中所受到的种种限制与无法实现的要素也将在新作中得到满足，超越陆地限制的海洋世界更会向我们展现出从未体验过的三维立体式狩猎的紧张气氛，就像本作副标题“tri”所标示的一样，这将是一款真正的系列“第三作”。怎么，你的狩魂已经燃烧了吗?

另，本届2008东京游戏展提供了本作的试玩，现场吸引了极为火爆的人群排队试玩，受欢迎程度可见一斑。

□文/翅膀



→手持照明的火把，在阳光无法照到的黑暗洞窟内冒险，是不是很刺激？而且，还会有很多这样以前没有的场景出现。

新平台上打造的完全新作的怪物猎人

NINTENDO Wii	本刊译名：怪物猎人3 tri		2009年预定
动作	CAPCOM	价格未定	日版
DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

孤岛&巨兽

浮在广阔无垠大海上的绝海孤岛，搭建于美丽岸滨的水上村落，浓郁深邃的茂密森林，光线无法到达的黑暗洞窟，以及天堑般的断崖绝壁，新场景拥有变化丰富的地形与广阔的活动领域，此外首次加入了可在海中狩猎的水下场景。猎人们的活动范围从陆地延伸到了海洋世界，游曳于海中的凶猛鱼类都将成为新的狩猎对象，代表海洋霸主的巨大海龙更是会成为猎人们最大的敌人。



孕育无限生命的海洋冒险

←美丽的海滩沙滨，一望无际的海平面存在着需要游泳通过的区域。



→在水下可不只游泳那么简单，海中的鲨鱼等怪物都会向猎人展开袭击。



↑新增加的水下区域，在水中潜游时氧量会徐徐减少，由于水压的作用猎人的动作也会受到影响。

特殊环境下的怪物生态

新的地域环境中，孕育的怪物种类与生态也与以前大不相同，不仅外貌与以前的怪物有着迥然不同的风格，它们的生活习性与性格特征也超出了我们原有的概念，比如一些小型肉食兽会三两成群甚至单独对火龙这样的大型怪物发动突然袭击，以自己灵活的身手将对方打得措不及防，以至于失去战斗能力，这种大胆的行动很明显是怪物的个性所致，需要花上一定时间去熟悉。



海龙

被称作大洋支配者的大型海陆两栖怪物，身披青鳞覆盖的厚重甲壳，巨大身型中蕴藏着的强大力量完全可以说是压倒性的。正如其名，海龙的主生息地域是在广阔的海洋之中，但游上岸边后仍然具有非常强的陆战能力，海龙的领地意识很强，平时在水中时以鱼虾为食。一但发现有外敌侵入就会不客气地加一攻击，有时也会浮上水面捕食岸边的动物。

INTERVIEW

开发人员访谈

——首先请描述一下《怪物猎人3》的开发状况吧。

藤冈要 以目前的开发状况来看，我们想在新作中实现的想法基本都在有条不紊地逐步实现着，开发进程很顺利，制作这款新作我们都感到很快乐。

辻本良三 虽然说是以“回归原点”为开发宗旨，不过可能会对某些人造成误解，我要说的是这个原点不是倒退的意思，而是这款新作是以《怪物猎人》的原始理念以完全创新的开发思路来制作，游戏很多方面都会重新进行设计，而不会是前作的延续或改良。

——平台从PS2到Wii的转换带来的是什么样的变化呢？

藤冈 因为平台变了，游戏系统方面从根本上都要重新进行设计，这是非常大的变动。前作《怪物猎人2dos》是沿用自第一作的系统，可以说是初代延长线上的作品。但是，限制在了第一作系统的框架之内，要大幅扩大游戏的内容就变得比较困难，当时开发时开发人员就深刻地感觉到了。这次开发的新作，平台发生了变化，思路也被完全放开了，武器动作的设计，怪物的设定方式等等，所有的东西都可以随心所欲地重新设计，就像制作系列第一作一样的那种心情，我们在反复试验各种想法，再一次制作最新的《怪物猎人》。

——这次公开了“孤岛”这个新场景啊。

藤冈 这是本作玩家们最初探索的区域，算是新



成群的小型怪物在沙滩上徘徊……



肉食龙的首领（？）

长着白色大头冠的中型怪物，像是以前作品中速龙王那样的位置，四肢前端长者锐利的钩爪，会对猎人形成十分大的威胁。



水边的肉食龙·奥斯

在孤岛生息的的小型怪物，以鱼虾为主要食物，所以主要在水源附近生息活动，和右下边的那种梅斯比颜色更鲜艳。

INTERVIEW

新场景和新怪物

作代表性的概念场所吧。

——这个孤岛周围都是被海水包围的吧？

藤冈 是的，也可以进入海中冒险，不仅可以前后左右移动，还能上下垂直行动呢。这不仅是对玩家们，对我们开发人员来说也是很大的挑战。

——在水下有屏住呼吸之类的要素吗？

藤冈 有的。

迁本 但是我们不想做成对玩家有太多限制的东西，所以我们考虑到了在水中也需要呼吸的事情。

藤冈 在水中时，会随着时间推移逐渐减少氧气槽，就像是在陆地上奔跑会减少耐力槽一样，虽然最开始觉得不太合适，不过还是决定要做成想在水中愉快游泳的感觉，这是种很新奇的新要素。

——水中的操作和陆地上有很大不同吧？

藤冈 那到不至于，只是要考虑到猎人与怪物都会垂直移动的关系，需要对这种动作做出必要的对应，只是，地上和水中感觉并没有操作相差很大的必要。

迁本 在水中狩猎最重要的是距离感吧，只要习惯了的话，会很方便愉快地进行狩猎。

——从图片和影像中可以看到水中有很多鱼啊。

迁本 对，水中的这些各种类的鱼也是可以狩猎的，打倒之后也可以剥取它们的素材，也算是猎人工作的一种吧。

——孤岛的洞窟中猎人手拿的是火把，这是在黑暗场所探索时要使用的东西吧？

藤冈 火把是一种可以使用的道具，在洞窟内需要照明时使用。在前几作中虽然也存在洞窟，但玩家们看到洞内还是比较明亮的，不过这次就不同了，是完全的漆黑一片伸手不见五指，这时就必要要用火把照明才能看清环境，可以想像这种漆黑环境中狩猎会是种什么心情。

——登场的怪物也涣然一新吧？

藤冈 是的，怪物是新作很重要的一个要素，有很多全新登场的怪物，还会有以前作品中登场过的一部分怪物，且都会有更为新鲜的感觉。

——这次公开了四种新怪物，从中来看海龙应该是本作的主打怪物吧？

迁本 是啊，海龙是设定中本作代表性的怪物了。

藤冈 海龙，是作为“海洋的主任”为定位存在的，和以前作品中的雄火龙代表的天空之王相比，比较有新鲜感，至于它的性格，相当具有男人味。（笑）

迁本 正统而强大，就是它的定位吧。

——海龙主要在水中活动吧？

藤冈 这个当然，不过随着狩猎的进行，海龙也会游到陆地上活动，不只能在水中狩猎，如果对水中狩猎感到棘手的话，可以等它上岸再打，这就要



水边的小型肉食龙·梅斯

孤岛生息的小型怪物，当奥斯出去狩猎捕食期间，梅斯会留在巢穴守护卵，如果有不速之客踏入巢内，也会自卫式地予以攻击。



忠实守护巢卵的肉食龙



在水边成群结伙的小型肉食龙们，群体行动的它们各有各的分工，图片中貌似是它们的巢穴。可以看到它们忙碌的身影。





新装备

作为新平台的完全新作，游戏核心系统的武器装备方面的变化是最引人注目的，可以看看目前官方公布出的这些装备设定图，风格是非常明显的怪物猎人式风格，并且外型与之前的作品有一些变化。比如左图第一排第二个，应该是男性雄火龙装，而后面一个是什么呢？女性金火龙？原来不是这样子的，到是有些像砦蟹，下面一排旁边的女性雌火龙装应该不会错，下边那个应该是男性镰蟹，可以从这些设定图上看出猎人身上的装备比以前要华丽了，期待真正造出来的装备能有更出色的表现。还有，前作中的装饰品珠子不知还会扮演什么角色。





↑随着怪物的全新表现，猎人手中的武器动作也发生了新的变化，图中这个拿着大剑的猎人是大剑的新招式动作吗？

INTERVIEW

新型的怪物生态

看玩家自己的了。

——也有蓝速龙那样的小型怪物啊。

藤冈 这次扮演蓝速龙那种角色的是奥斯和梅斯这种雌雄混居的怪物，还有他们的卵，奥斯平时在巢周围进行狩猎捕食，梅斯则守在巢内保护自己的卵，是种群居生活的怪物。

——怪物们的生态也更加丰富了吧？

藤冈 作为新作的感念之一，我们要表现出具有真实形态的怪物生态，怪物的群居生活，它们的捕食生息活动等，都会比较完整，甚至可以让玩家感觉到猎人们进入他们当中是一种入侵，所要表现的就是这种感觉。

辻本 场景内存在的怪物们之间处于怎样一种关系，它们之间是什么样的共存关系，所要描绘的就是这样的要素，同时还要反映很强的游戏性，以前作品中也存在同区域内怪物互相攻击或群体袭击猎物等情景，但这次不同，场景中的全部区域都会有怪物之间的相互动作，猎人们遭遇的场面也会影响狩猎的进行。

——能说得再详细一些吗？

藤冈 打个比方吧，以前作品中怪物是以个体方式







街道&村庄

新狩猎生活的处点分为街道与村庄，和前几作同样，村庄有村长，街道有酒场来提供各式任务，仍然采用经典的任务制，通过自己的实绩来提升猎人等级，逐渐可以接受更高级的任务，线上可同时四人共同执行任务。







↑靠近海边的森林中搭建的村庄，有着丰富的日常生活所需用品，其中有很多可以打交道的NPC，从他们那里可以接到各种样样的任务委托。买卖道具用的商店等也会出现在村庄中。

聚集众多猎人梦想的起点

←广阔沙漠中有一个清澈的湖，在旁边的就是建筑于此的巨大都市，街道中心有着聚集很多居民的中心广场，初来此地者在那里可以得到很多有用的情报。

→带上自己的武器，穿好结实的盔甲，前往充满未知的狩猎之旅，惊险刺激的怪物猎人之冒险即将再次拉开帷幕！

来吧！新的冒险与挑战，让我们再次享受那狩猎之魂！

独立行动，它们之间并没有什么相互的合作，都是各动各的各打各的，但这回怪物们都会按照各种意识来行动，比如某个领头的怪物做出一个动作，受其影响其他周围的怪物也会做出相应的迎合动作。

迁本 当进入一个区域时，里面有一头大型怪物，而在前面还有很多小型怪物，在这种情形下猎人将要怎样展开行动，将是很有趣的事情。

藤冈 系列作向来都是以狩猎大型领头怪物为主，同时周围偶尔会有小型怪物做出干扰行动，本作会将这种形式进化成为更为完整标准的形态，即怪物之间的生态活动会很大程度地影响猎人的狩猎活动，玩家不能忽视场景内任何一个怪物，他们之间都会存在某种默契的，比如要提防某些杂鱼会有意迂回到你背后发动袭击等。

——素材的入手和武器防具的制作，和以前作品采用相同的设定吗？

藤冈 这个基本上没有变化，当然会比以前更为方便，还会追加一些新要素，不过基本上没有太大变动，仍然是利用从怪物身上取得饿素材制作装备，并会根据怪物种类产生相应特征。

——我看到了装备品的大量设定，武器与防具的详细细节会怎样呢？

藤冈 都会重新制作，包括武器与防具的强化路线等东西在内，全部都是重新架构的。

——我可以期待成产生新狩猎感觉的新武器登场吗？

藤冈 关于武器种类方面，目前还不能透露详细情况的哦，还是请期待令人兴奋的新要素吧……如果您能理解的话。（笑）

迁本 看到这次的装备设定画，大期待是完全可以想像的，敬请期待我们之后陆续放出的新情报吧。

——村庄和街道的使用方法和前作是一样的？

藤冈 和以前是相同的，村庄是线下游戏模式，可以一个人单独游戏，街道是线上游戏处点，设有很多供多人网络联机用的设施。

——外型都是什么样的呢？

藤冈 “被沙土包围的街道”和“被海风吹拂的村庄”，基本就是这种概念。

——在村庄中也会和村人进行交流？

藤冈 是的，在线下模式中，村人们会对游戏进行产生很重要的作用，烦恼或不知所向的话问他们就好了。而线上网络模式，就是以玩家与玩家之间的互动交流为主了。

重新设计的装备，承袭系列游戏玩法

——线上和线下模式之间的平衡，也是和前作相同的形态吗？

藤冈 是的，玩家不联网也可以一个人很完整地进行游戏，但是如果有网络条件的话，一定要体验线上多人模式的乐趣哦。

——最后请对期待本次新作的玩家们说两句吧！

藤冈 终于以这种形态放出了令人兴奋的情报，我感到很高兴。反之，我也感到了逐渐涌来的压力，对于这款自豪的作品，我们一定会加倍努力将其到最做好！

迁本 《怪物猎人3》将是一款把《怪物猎人》系列指向到新方向的作品，玩家们一定会非常满意，敬请期待新作发售的那一天！

※附录：这次TGS展会CAPCOM非常厚道地提供了《怪物猎人3》的现场试玩，而且是非常完整的四人联机讨伐任务。在现场摆放着一个四方型的试玩台，四名玩家可以分别选择擅长的猎人类型一起执行一个在孤岛地图进行的讨伐海龙任务。试玩任务中出现了最新的水下场景，在水中可以挥剑，可以防御，也可以使用道具恢复体力，基本上可以做陆地上能做的任何事情。从水下区域通过游泳方式到达岸边。





NINTENDO DS NDS	本刊译名：二之国			2009年预定
	角色扮演	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆容量未定	审查预定

新题材华美佳作始动

在9月26日开办的LEVEL5新作发表会“LEVEL5 VISION 2008”上，LEVEL5正式公布了本作。游戏中的动画部分由StudioGhibli制作。熟悉动画、喜欢宫崎骏的玩家一定不会对StudioGhibli陌生。1985年Studio Ghibli创立，开始制作《天空之城》。此后宫崎骏就一直在Studio Ghibli工作，到现在为止一共陆陆续续制作了《龙猫》、《魔女宅急便》、《红猪》、《点点滴滴的回忆》等大量优秀作品。两强联手，游戏素质自然无须质疑，本作一定会让玩家满意。 ☐文/雪飞



←游戏画面异常温馨，城市中到处都是绿色植物，充分表现出了这个世界安静详和。玩家在冒险中也能得到享受。

LEVEL5挑战自我 着重表现人性的创新之作



《二之国》的主人公是一名十三岁的少年，因为自己的缘故导致母亲丧生，一直在悲伤中生活。一天，在主人公面前突然出现了一只奇妙的妖精，并把一本书交给主人公，引导主人公进入“二之国”。这个世界与现实世界平行存在，可以说是“另一个现实”。少年带着疑惑在异世界寻找可以治愈人类受伤心灵的声音。本作是少年孤身救母的幻想作品，曾经制作无数名作的Studio Ghibli也是本作的亮点，本作也是它正式进军游戏业的第一款作品。





二之国与三国家

异世界二之国是魔法繁荣的国家，可是在一百年前，暗魔导士独占魔法之力。由于暗魔导士夺取了人心的一部分，各个国家逐渐走向衰落。异世界二之国由绿色的哥罗内尔王国、沙漠乐园巴巴纳西亚、近代博古帝国三大国家构成。可是，由于暗魔导士的缘故，各国都存在重大问题。主人公在异世界会粉碎暗魔导士的阴谋，为二之国百姓找回快乐幸福的生活。

Check!! 两个世界天壤之差但却有共通之处，职务天差地别的登场角色。

本作的故事在现实世界和异世界二之国两个舞台展开。两个世界虽然完全不同，但却有不少共通之处。虽然两个世界独立存在，但登场的角色却完全相同，只是在两个世界的身份地位完全不同。随着主人公的冒险，与各位角色在两个世界交流，逐渐解开两个世界的谜题。

国王

现实世界：夫朗克



现实世界中，主人公邻居家饲养的小猫；在二之国，他却是哥罗内尔王国国王。虽然在异世界二之国贵为国王，但他却没有任何干劲，永远是在呼呼大睡。

主人公



异界造型……

13岁少年，比较开朗。某日因母亲突然死亡而陷入绝望，但奇怪的妖精出现在他面前，并引导他进入异世界。

沙漠牛女王

现实世界牛奶商店的阿姨。在二之国却是巴巴纳西亚的女王。由于食欲旺盛，体重持续增加。



现实世界：莱拉

Point 1 将书本与游戏软件完美融合 全新的游戏主题带来全新感觉

二之国游戏软件与一本书同捆发售。而这本书却并非简单的攻略本，在这本书上记载了魔法咒文、除魔纹章，合成秘药的菜单等各种各样的宝贵知识。玩家从这本书中可以得到各种各样的关键情报，并且利用这些知识在游戏中解开各种谜题。还可以在游戏得到情报后，从书中寻找线索。另外翻阅本书时，有时还需用到放大镜。玩家一边翻阅这本宝贵的资料，一边进行游戏，仿佛是正在修行魔法的见习魔法使。为了完美游戏，强烈建议玩家收集正版…



Point 2 解开谜题的关键尽在书中 进行多种尝试修炼各种魔法



本作的主题是人与人之间的关系。每个人都有心灵的伤痕，还会把自己心灵上伤痕隐藏起来，人与人该如何共同生存呢？本作则对人类心理进行详细描绘，利用平行两个世界的对比，为了复活母亲而冒险的主人公心灵上的伤痕逐渐愈合，玩家也会逐渐了解人类心理的变化、掌握与人交往的技巧。





←主人公身后远方是油画般的美丽景色，身边的小草枝叶清晰可见，远方的道路仿佛是巨大的恐龙骨骼。在异世界中，主人公的坐骑也与众不同。

CHECK UP!! 十周年纪念作 三新作连发挑战

加藤■首先是恭喜LEVEL5成立十周年！

日野■谢谢，十年转瞬即逝啊！公司规模逐渐扩大，不知不觉间已经十年了。

加藤■最初的作品是《暗云》吧！因为该作活用PS2主机机能，是一款充满新意的作品，我们非常关注该作。随后贵社又制作了《勇者斗恶龙8》，贵社一跃成为一线厂商，之后的《雷顿教授》系列也让我们大吃一惊。贵社现在也如日中天。日野先生创社的目标就是成为一线大厂吗？

日野■最初完全没想到这些。公司开始时也没必要考虑是否能成为一线厂商，只考虑如何才能做出让玩家满意的作品。

加藤■是为了制作出优秀的游戏，特意为公司起了LEVEL5这一名称吗？

日野■没错！在最初就想制作出好游戏，制作出让玩家满意的作品。可是为了让更多人接受、为了让玩家喜爱，就必须制作出高销量的作品。在制作《勇者斗恶龙8》时，切身体会到了勇者斗恶龙系列的魅力，也使我的想法发生了一些改变，想制作出令人惊讶的作品的冒险心逐渐强烈。每部作品都要有改进，希望无论是否喜欢游戏的人，都能对我们的作品感兴趣。

加藤■我也感觉到了，光是最近LEVEL5公布的新作就把我吓了一大跳。我对贵社十周年纪念的新作发表会也非常期待。《二之国》也是LEVEL5十周年纪念作品中的首发游戏吧？

日野■对啊。我们的设想是制作三部LEVEL5十周年纪念作品，本作便是其中之一。虽然这三部作品都是在2009年发售，按发售时间来说，本作应该是首发的游戏。这次公布了《二之国》DS版游戏，其实在电视游戏机上也会发售本作。

加藤■这样啊！决定主机了吗？

日野■现在还是在开发DS版作品，先要确定游戏整体框架。处理各种试行错误，有了DS版的基础，处理电视游戏机作品上出现的试行错误会更为轻松。目前可以确定的是电视主机版作品中，同样存在同捆发售的魔法书。希望电视游戏机版作品能得到提高，在故事中加入分支，能体现出与DS版本游戏的差别，让玩家产生游戏兴趣。不过到底哪个机种更为适合，目前还在选择商讨中。

加藤■刚才提到了试行错误和同捆发售的魔法书，电视版游戏也同捆发售吗？

日野■当然了！不过书中的内容会对应电视版游戏有所改变，基本上与DS版同捆发售的书内容一致。在书中也想加入各种各样的内容，比如说在看书时会使用放大镜，在玩家眼前浮想出图画。

加藤■还会使用放大镜？

日野■目前尚在研究中，很想加入这一要素。在游戏中玩家乍一看不明白其中隐藏着什么图画，但利用放大镜时便会发现在这里还隐藏着图画，真是很厉害的技术。

加藤■真的能做到吗？

日野■能做到的！我在实验时也被吓了一跳！

加藤■就像真的魔法一样啊！太厉害了！

日野■在游戏中会提示“23页隐藏着什么秘密”，玩家使用放大镜看书，会发现隐藏的绘画。从游戏中得到情报后使用书，在利用书中的情报推进游戏，二者相辅相成。

加藤■除此以外还有很多用处吧？不过，玩家也会更为关注软件的价格……

日野■为了不让软件的价格过高，在制作游戏初期就尽量降低成本。可是，如果软件销售一空，我们也不能追加生产。

加藤■对啊！书本也确实不能立即上市，也需要印刷时间。不过能销售一空对玩家对厂商来说都是好事啊！我们会继续关注LEVEL5，继续关注本作！

イナズマイレブン2® 脅威の侵略者

《闪电十一人》发售刚刚一个月左右，在玩家中得到无数好评，许多原本不喜欢足球的玩家也纷纷拿起手中的DS主机，通过本作开始对足球逐渐产生兴趣。而让玩家惊喜的是，LEVEL5迅速公布了《闪电十一人》续作，并确定发售时间为2009年！看来厂商在推出《闪电十一人》时，便对自己的作品充满了信心，否则绝不可能在如此之短的时间内即推出新作。 □文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：闪电十一人2·威胁的侵略者		预定2009年
	角色扮演	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1-2人0	记忆卡容量未定	审查预定



闪电十一人新作闪电推出 对抗来自宇宙的侵略者

在全国冠军足球赛中取胜后，雷门中学的小球员们满载荣誉回到学校。但迎接他们的并非鲜花和掌声，出现在大家面前的竟然是如同废墟般的校舍。此时在他们面前突然出现了神秘的军团。这些人自称为"星之使徒"，并向圆堂和他的伙伴们发起了新的挑战。本作不但增加了新主人公和新系统，游戏的画面也得到了再次进化。



←胜利的喜悦瞬间被眼前的景象粉碎，大家全部呆立当场。



→几天前还繁华热闹的校园区如今已经变成了废墟，来自宇宙的敌人果然破坏力惊人。



↑神秘的敌人出现在大家面前，虽然明知敌人破坏力惊人，但主人公圆堂却毫不示弱，发誓要战胜敌人。

大幅进化的梦幻之作

前作种类丰富的必杀技、多达1000人以上的主人公，在本作中再次进化。不但追加了大量的必杀技和主人公，故事舞台更为丰富，故事更为精彩。对应精彩的故事，本作还追加了个性主人公。可以说本作是一部整体得到大幅进化的梦幻之作。



←同伴招募进化，本作可以从全国的足球少年中寻找同伴。

新主人公登场倍添热血

来自宇宙的侵略者

艾伊利亚学园





破坏雷门中学校舍的谜之集团。曾经发表宣言："只有把我们打倒，才能让足球存在于这个世界！"

另一位传说中的斗士

吹雪士郎

使用最强的必杀射门技，隶属于北海道地区最为活跃的球队"白狼"。



新任女教师

吉良瞳子

头脑明晰的新任女教师，也是雷门中学足球队的新监督。



神秘男子

身穿和服的神秘男子，现阶段还不知道他的详细情报。



レイトン教授と最後の時間旅行

漫步在伦敦街头

→玩家们又一次在游戏中来到了伦敦的街头。尽管大家已经熟悉了这里，但是现在的街上出现了新的谜题。



雷顿和少年路克遭遇新的危机?

NINTENDO DS NDS	本刊译名：雷顿教授与最后的时间旅行		2008年11月27日	
	冒险解谜	LEVEL 5	5040日元	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

最后的巨大谜题在此拉开序幕!!



↑教授的声优是大泉洋，他的演出将雷顿冷静的性格和缜密的心思表现得很好。

《雷顿教授》系列到这一代已经是第三部作品了，经过前两代的考验，玩家们对于这个解谜游戏产生的兴趣已经不用多说了，所以这一部也是必玩之作。 □文/猴子



雷顿教授与助手再次开始了新的冒险旅程

←这个表盘的背后，隐藏着什么不为人知的秘密呢?

这是最后的故事吗?

由LEVEL 5制作的《雷顿教授》系列作品第三弹《雷顿教授与最后的时间旅行》将在11月登场，fans们已经期待很久了吧？在世界中追寻各种谜题的雷顿教授和他的助手路克，这次将会遇到什么样的谜题呢？本作的谜题依旧由《头脑体操》的作者多湖辉老先生进行监修，为了确保游戏的可玩性，本作的谜题全部都是原创的。当然了，在解谜的时候，还是有各种暗示出现，无论有没有玩过前面两部作品的玩家，都可以轻松地体验。除了这些解谜的小游戏之外，游戏的剧情也是玩家们最关心的，相信以LEVEL 5的功力，这一作的故事不会让玩家们失望。

在游戏当中出现的另外一个难解之谜是一个神秘青年的存在。在已经公布的游戏图片和影像中，我们可以看见一个衣着与长相和路克十分相似的青年。他是穿越时间来到现在的路克吗？这一切的答案只有等游戏发售之后才会被彻底解开。

新登场的角色们包括首相夫妇?

游戏中登场的新角色包括英国首相比尔·霍克和他的夫人卡雷丽娜，还有从事时间机器研究的斯坦甘博士。故事围绕着"时间"这个题材展开。





←首相的面容很古板，但是看起来是个比较好相处的人。

首相大人初登场

→首相在操作时间机器的时候出现了突发事故，结果导致了可怕的后果，他也下落不明。

这次的故事是穿越时间的旅行?

在游戏的故事中，斯坦甘博士完成了时间机器的建造，并且准备举办一个隆重的庆典，将机器向公众进行展示。雷顿与路克也收到了庆祝会的请柬。当人们纷纷来到仪式现场体验时间机器的时候，首相阁下作为体验者亲自按下了机器的开关，就在这个时候，机器突然失去控制暴走了！首相神秘地失踪，而目睹这一事件的雷顿和路克，又应该如何应对呢……？故事以此为开端，向玩家们展示了雷顿教授与路克的又一次奇妙的冒险经历。



↑这次雷顿教授和少年路克又有的忙了，失踪的首相一定要找回来！

成长的青年路克在游戏中登场！



SEGA
——在改变中追求创新



SEGA今年参展TGS的游戏中，《龙如3》是最受关注的。今年年初的《龙如见参》只是一部外传性质的作品，而真正的3代的世界观依旧回归现代社会，给系列粉丝们带来了不少感动。除此之外，由原Clover Studio的神谷英树、稻叶敦志等实力制作人组成的新公司Platinum Games与SEGA合作制作的游戏《无限航路》和《猎天使魔女》给玩家们带来的印象也相当深刻。这些杰出的游戏制作人在离开CAPCOM之后，又为自己和玩家们开创了一片新的天地。对他们寄望的玩家人数众多，相信他们不会辜负大家的期待。与此同时，SEGA也注重休闲娱乐游戏的开发，以初音未来为主角的音乐游戏迎合了网络玩家们的爱好，而接球和点触为主题的Let's系列则体现出家庭互动游戏的魅力。今年的SEGA给人以创新的感觉，尽管一些名作仍然不见踪影，但是SEGA给大家带来的已经很多了。 □文/猴子



极道恩怨永无终结之日 人中之龙三度涉足江湖



《龙如3》是描写现代日本黑道恩怨情仇的《龙如》系列的最新作，继1代的东京与2代的大阪之后，3代将舞台延伸至南国的冲绳，玩家将再度扮演桐生一马，为了追查事件真相而往来于东京与冲绳之间。通过PS3大幅提升的硬件效能，游戏将能更好地刻划出灯红酒绿的东京神室町与充满南国情调的冲绳琉球街。



本作承袭了系列的传统，邀请众多演艺界知名人士参与配音演出，演员阵容包括藤原龙也（大逃杀、Death Note电影版）、中村狮童（霍元甲、赤壁）、泉谷茂（电车男）、渡哲也（大都会、西部警察）德重聪（西部警察 特别篇）以及著名搞笑艺人宫迫博之和宫川大辅。

Cheers, Platinum Games joins Nude! 双方携手开拓《无限航路》战舰游戏



←在游戏中设计出自己的最强战舰！

《无限航路》由稻叶敦志（代表作：《逆转裁判》、《铁骑》）与Nude Maker的河野一二三（代表作：《钟楼》、《铁骑》）共同制作，是一款以太空航海冒险浪漫为题材的科幻角色扮演游戏。游戏中玩家将扮演边境太空港出身的少年主角，将亲手设计打造各式宇宙战舰来组成舰队，航向未知的广大银河，踏上波澜壮阔的太空冒险旅程。游戏在NDS主机上推出，在2D画面方面制作得比较出色，人设也属于典型的2D风格，是一部比较典型的日式风格的角色扮演游戏。

《猎天使魔女》用诱惑挑战视觉极限 充满邪派风格动作冒险体现最高机能



↑游戏的女主角造型充满抢眼魅力，而且游戏的动作部分也设计得十分华丽（笑）。

本作是由《恶魔猎人》系列之父神谷英树制作的全新次世代动作游戏。自CAPCOM旗下的Clover工作室解散，并由其核心成员组建了新的开发公司之后，神谷英树就已经开始本作的筹备工作。游戏的主人公是一名叫做Bayonetta的魔女，而敌人则是天使。这部游戏的基本概念设计就显得十分另类，整个游戏的操作感觉与《恶魔猎人》系列很接近，整部游戏最大的特征就是充满诱惑气息的御姐女主角，使用自己的身体作为武器，而她的头发则是整个游戏中最吸引玩家眼球的部分。这是为什么呢……大家自己看吧。

风来西林经典再度重制 《沙漠魔城》惊现DS



《不可思议的迷宫》系列在掌机平台上推出的第二部作品《风来的西林2 沙漠魔城》曾经在GBC上掀起一阵热潮，早先大家已经知道，这部作品将要移植给DS主机。本次的游戏发行工作交给了SEGA，在TGS上自然也少不了宣传工作。



←游戏加入了过场画面，各位角色形象被展现出来。

本作以《风来的西林》系列呼声最高的GB版第二代的世界观作为基础，不但游戏画面大为提升，而且支持网络功能，与Wii版的《风来的西林3 机关宅邸的睡美人》联动，此外还有诸多新的要素加入，可以说是一部完全重新制作的游戏。本作将于11月13日发售，价格为5040日元。



《光明力量 羽翼》丰满，蓄势待发 系列最新作强势登录DS，热情满载

由SEGA制作，预定明年春季推出的NDS角色扮演游戏《光明力量 羽翼（Shining Force Feather）》，现放出新游戏画面与新登场角色信息，供玩家参考。

《光明力量 羽翼》是老牌RPG《光明力量》系列最新作，由《光明力量EXA》的pako与《灼眼的夏娜》系列的いとうのいぢ担任角色设定。

游戏以"虚无"与"光明军团"大战后3000年的世界为背景，玩家将扮演少年宝藏猎人基恩，在遗迹深处遇见神秘少女阿尔芬之后，展开了左右世界未来的冒险旅程。

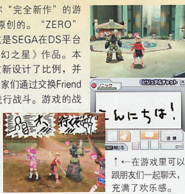
游戏通过战斗与事件让玩家逐步体验故事剧情的发展。战斗部分采用单位回合制，进入战斗时则切换为横向卷轴即时动作战斗，可与我方单位展开多样化的联手攻击。



↑←虽然游戏的战斗画面比较简单，但是充满迫力的人物形象与过场动画使游戏的吸引力依旧很大。

《梦幻之星ZERO》新作造访DS平台 不一样的星球带来不一样的游戏感觉

《梦幻之星ZERO》是号称“完全新作”的游戏，世界观、角色与故事都是原创的。“ZERO”的意义是“回归原点”，表明这是SEGA在DS平台上开发的一部全新意义的《梦幻之星》作品。本作针对DS机能，将人物建模重新设计了比例，并且加入了对话框聊天的机能。玩家们通过交换Friend Code，可以4人一边聊天一边进行战斗。游戏的战斗系统导入了紧急回避和蓄力攻击的系统，在游戏中更有动作感。游戏的装备增加了盾和枪剑合体的新兵器“Gunslash”，使战斗系统更加丰富。



↑←在游戏里可以跟朋友们一起聊天，充满了欢乐感。

体感游戏Let's Catch登陆Wiiware!! 用自己的手抓住投来的球，欢乐无限

株式会社PROPE代表取缔役社长中裕司曾经以《索尼克》和《梦幻之星》系列而闻名，现在他带领的游戏制作者在Wii上开发了两款游戏，《Let' s Tap》和《Let' s Catch》。其中后者是Wiiware下载游戏，将于今年冬天发售，价格为1000 wii point。



本作以促进交流为主要目的，游戏的过程十分简单，只是将一个接球的游戏。它的设计概念是“让人们像家庭游戏一样玩接球”。游戏还有剧情模式，据说是通过接球来拯救地球的壮大物语（汗）。虽然游戏设计很简单，但是能够增进游戏玩家之间的交流，这也是Wii游戏最基本的初衷。



←这样的Wiiware游戏制作成本低廉，但是趣味性可以吸引不少玩家。

《梦幻之星携带版》热度依旧不减 第三批崭新下载任务火爆新鲜出炉

SEGA在PSP上推出的《梦幻之星》系列掌机首部网游作品《梦幻之星携带版》，目前销量已经超过70万，Windows/PS2版的PSU，也在今年8月迎来了运营2周年的纪念日。从9月开始，本作的Windows版提供免费的客户端下载，并且将在今后追加大量内容。SEGA于10月11、12日的一般展出日，在主展出摊位抢先放出《梦幻之星携带版》的第5个下载任务“突击！奇怪生物报导”，供所有持PSP到现场参观的玩家下载游玩。现场并将提供多种东京电玩展限定赠品，赠送给现场试玩或参与活动的玩家。



虚拟电子歌姬现身PSP 葱娘初音掌上热情献声

《初音未来-Project DIVA》（暂定名）是以Crypton Future Media公司揉合了YAMAHA最尖端的真人合成发声技术VOCALOID2推出的音乐制作软件的虚拟歌手“初音未来”为主角的游戏。初音未来在游戏动漫爱好者中拥有的人气很高，近年来以她为形象的各种周边产品一直不断推出，而游戏却是第一次。游戏包括“节奏模式”和“自制模式”，其中节奏模式和其他音乐游戏接近，玩家需要迎和初音的歌声按下按键。在满足一定条件之后，初音的表情和动作会变得更加丰富。在完成一首歌曲之后，就可以欣赏初音的舞蹈，还可以入手新的道具。在自制模式中，玩家可以使用获得的道具零件装饰初音，并且可以设计她的房屋。



索尼克穿越时空，来到中世纪战场? 音速小子挑战亚瑟王激战黑暗骑士!

SEGA将于明年春季推出Wii版《索尼克与黑暗骑士》，玩家将随着索尼克体验传奇亚瑟王世界的冒险经历。《索尼克与黑暗骑士》是SEGA代表作《索尼克》系列的外传作品，游戏的主角是被召唤到亚瑟王与圆桌武士世界的索尼克，为了阻止因欲望而变样的亚瑟王而成为实习骑士。游戏将融合系列作传统的高速动作要素与首见的剑击动作要素，成为独特的“超高速骑士动作游戏”。游戏中玩家将通过Wii遥控器的动态感测让索尼克施展快速的刀剑攻击，并且还有将剑刺入墙壁然后滑降等将刀剑融入动作中的崭新的玩法。这些要素使《索尼克》系列充满了新鲜感。



《索尼克》系列在近年来推出的游戏不少，但是真正能够成为名作的并不算多。尤其是SEGA将这个系列在各大机种上做得越来越滥的时候，很多作品不能超越以前的水平，致使玩家们意见多多。不过最近SEGA似乎又对这个系列重新审视，在游戏制作方面也采用了更多的人力物力，像前不久发售的DS版的索尼克RPG就很不错。而这部Wii版的音速小子的故事也一反过去的常态，改成了穿越题材，索尼克也会使用各种武器，估计会让不少玩家眼前一亮。究竟这部《索尼克与黑暗骑士》会给大家带来什么样的感觉呢?



《卡片召唤师》系列迎来诞生10周年 纪念献礼作品DS登场 吸引玩家注目

为庆祝《卡片召唤师》10周年而献礼的作品《卡片召唤师DS》将在10月16日发售。本作是以1999年发售的PS版初代《卡片召唤师》的加强版为基础，加上了众多活用DS机能的新要素。拥有“战略卡片”鼻祖之称的本系列在登陆DS之际，大部分的卡片都经过了重新的绘制和属性调整，而玩家角色的造型也焕然一新。在TGS的展会上，负责游戏开发的有限公司大宫SOFT的代表取缔役社长铃木英夫和负责游戏制作的加藤直之与中井觉三人做了现场演说。他们向玩家介绍，本作是集合了系列10年来所有的制作经验全心投入的一部作品，针对DS的机能做了改进，使玩家们的游戏环境变得异常轻松。由于没有读盘时间的困扰，这个游戏的速度比以前提升了不少。而且本作还支持用图标聊天，游戏性得到了很大拓展。



《卡片召唤师》系列诞生10年来，不但开创了卡片战略游戏这个类型，而且也形成了相当全面的世界观和故事。这个游戏的玩家群一直比较固定，但是现在的新玩家对于当初PS的初代作品的了解，未必像以前那么多。所以这一作的推出是很有必要的。

SQUAREENIX

——用诸多RPG游戏来掌控业界的走向!!

每年TGS，"史克威尔·艾尼克斯"的展台都是最引人瞩目的，今年当然也不例外。经过又一个轮回，我们终于又迎来了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》双璧同年发售，上一次还是FF9和DQ7的碰撞，但现在两者都归于同一旗下，发售日自然会错开。除了两大RPG巨头外，SE还有《星海传说》、《北欧战神传》、《最后的遗迹》、《王国之心》系列这样的高素质作品值得玩家们期待。 □文/七曜

tir-Ace的最强王牌——《星海传说4 最后的希望》

XBOX360独占的《星之海洋4》让微软得意不少，E3展上大打RPG牌的微软，一举公开了《无尽隐秘》、《最终幻想13》、《最后的遗迹》、《星海传说4》4款RPG大作，但有可能创造销量记录的只有《最终幻想13》和《星海传说4》。独占的《星海传说4》自然成为XBOX360的骄傲。3A这次直接公布了发售日期，就在2009年2月19日。虽然距离发售并不是很遥远了，但DQ9也同样预定在09年的3月发售，不知道两者会不会有点撞车的危险。目前我们已知男主人公名为艾基·马贝利克，女主人公名为莱米，是一对青梅竹马的好友。二人所属于同一组织，并且是同一艘飞船上的乘员。另外除了男女主人公外，游戏中还将有多名同伴登场。本作将承袭《星海传说3》的战斗系统，并增加了全新的要素，因此玩家在实际游戏中讲会感觉到有很大区别。战斗中同时参加战斗我方角色将是4人，比《星海传说》多一人。玩家可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中航行，这是一直以来制作人想在《星海》系列中实现的要素之一。玩家可以自由的决定将落在哪个星球并进行冒险，而不会是之前系列作品中那样具有强制性。游戏中甚至还有宇宙船之间所进行的宇宙大战发生。





最终幻想20周年纪念完结篇——《纷争 最终幻想》

定于2008年12月18日发售的《纷争 最终幻想》将为最终幻想20周年纪念活动划上句号。12月18日正是最终幻想系列的生日。本作将系列的名角色齐聚一堂，使用华丽多彩的招式进行1对1的对战。Dissidia一词来源于拉丁语，除了纷争的意思外，还有"异说"的含义，也就是说本作将是与所有系列作品都不相同的特殊作品。毫无疑问，本作画面效果十分的绚丽，可以说是将PSP的游戏画面再次提升到一个全新的高度，游戏本身就是一场视觉盛宴。丰富多变的光源效果，整体游戏画面比之前SE推出的《最终幻想7·核心危机》冲击还要巨大，可以说《纷争 最终幻想》必然将是一款跨时代的作品。



↑人物的形象全部为Q版，经过重新的绘制。



←历代主角和历代BOSS的宿命之战！

《纷争 最终幻想》同捆型的限定版PSP-3000型新主机闪亮登场！



↑限定版主机的背面分别印有调和之神与混沌之神的形象。

《纷争 最终幻想》限定版主机有白色和银色两个版本，在正面的右下印有"最终幻想20周年"纪念的LOGO，背面则是游戏所用LOGO中的调和之神科斯莫斯和混沌之神卡奥斯的形象。这款限定版PSP-3000主机将以同捆的形式与正式版游戏一同于2008年12月18日发售，售价则为25890日元。

蕾娜斯的祝福——《北欧战神传 负罪者》

本作于11月1日在NDS上发售，本作依然延续着系列前两作的剧情。以北欧神话中的战女神传奇为题材所改编的《北欧战神传》系列继PS、PS2之后的第3款系列作，也是首款NDS作品，同样由tri-Ace担任开发。游戏故事剧情是由人类观点出发的"人与神的故事"，并将以"向神复仇"为主轴，副标题中的"罪"则是与故事剧情与游戏系统都有深刻的关联。游戏同样请到吉成钢与吉成曜兄弟担任人物设定，并承袭系列作品富含"战略性"与"爽快感"的战斗系统。游戏中角色可以通过使用道具"技能书"习得技能，基本的技能书可以在商店中购买，而强力的技能书则需要战胜敌BOSS或者完成任务在冥界女王的报酬中获得。获得技能书后给相应的角色使用即可学会技能，由于技能书是消费道具，因此要想使多位角色学会技能就需要相应数量的技能书，而数量稀少的强力技能书的分配将会使玩家十分苦恼。虽然游戏中会有形形色色的技能登场，但是他们按照性质大致分为地图技能和战斗技能两大类。





←超人气女神，蕾娜斯依然会登场。

奇幻冒险之旅，寻找失落的文明——《最后的遗迹》

定于11月20日在XBOX360上率先发售的《最后的遗迹》，是SE社获得Epic Games公司虚幻引擎授权后所制作的首款作品，本作的PS3版会在XBOX360版之后才发售。"Unreal Engine 3"3D游戏引擎以细致美丽的即时3D绘图方式，为我们呈现出独特的奇幻游戏世界。游戏采用融合中古欧洲与蒸气庞克风格的世界观设定，有4个种族活跃于此世界中，同时并有由远古所流传下来、被称为"遗迹（Remnant）"的物体遍布在世界各地，没有人知道是何人、何时、为何所建造的，人们借助引出并利用遗迹的强大力量而生。本作采用了双主人公的设计，两个主角的角色设定是分别面向特定发售地域而有所不同的。热情的、理想主义的18岁剑士RUSH SYKES是面向日本玩家，阴暗残暴的The Conqueror是面向欧美玩家。



↑本作的主角是SE游戏史上，第一个黑暗型的主人公。从服装上很容易能看出这点。

13年后，一起再踏上时空之旅——《超时空之钥DS》





本次的《超时空之钥》是SE公司1995年的同名游戏移植版，定于11月20日发售。由当时的SQUARE和ENIX一起开发完成，坂口博信、堀井雄二、鸟山明，三位巨匠的结合造就这部不朽之作。本作更大的乐趣在于原作的基础上追加对应双屏幕以及新系统等要素，还将支持1-4人的联机游戏模式。NDS版在画面上基本与原作相当，不过操作方面为了对应触摸功能做了改动。你可以选择传统的十字方向键加按键操作，也可以利用触摸笔点击触摸屏来操控上屏的人物。触摸屏上会根据游戏环境的需要出现各种“按钮”，这样就使得菜单的导航操作变得简化。但大部分时间，触摸屏会用来显示当前所在区域的简略地图。DS版拥有自动地图绘制这一特色，当玩家在进行区域探索时，它会随着玩家的足迹，将迷宫绘制出来。目前已经确定了三大追加新要素，包括两个新追加迷宫、怪物养成。已知的隐藏迷宫，次元的歪曲层。这部分剧情将会由SFC版游戏制作者加藤正人进行担当，这个迷宫，是一个只要进入便会产生随机变化的神秘迷宫，在这里将会有非常残酷的试炼等待着各位玩家。

《吉德和陆行鸟的不思议迷宫》

《吉德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》是2007年12月发售的Wii迷宫RPG游戏《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，描写席德与财宝猎人陆行鸟在失去记忆的神秘城镇为了找回人们的记忆而进入迷宫冒险的故事。NDS移植版将追加全新故事等新要素，本作预定于2008年10月30日发售。本次移植的关键在于追加大量的最新要素，从游戏名称的“+”符号便显示出了作品与Wii版将存在区别。原作中利用描绘有召唤兽的卡片进行战斗的要素，在本次NDS版本里也得到了保留。利用卡片中所描绘的魔法阵左右战局这个基本系统将得到更为深奥的强化。玩家互相开始抽3枚卡开始对战。对战时，基本在双方决定使用卡片、进行战斗、战斗结束等流程中进行。只要让对方玩家体力值先为零即可获胜。另外本作还追加了最新卡片。





↑本作中有很多种陆行鸟的造型可供选择。

《最终幻想VII降临之子完全版》公式小说“On The Way to a Smile”书籍化



↑FF7AC的成功同样成就了蒂法，她已经成为FF系列中最有人气的女角色。

此小说早已在官方的公式网站上连载，由电影剧本作家野岛一成先生撰写，为官方版小说。这本书从剧情上连接了从FF7到FF7AC中空白的两年……展示了FFVII系列庞大的世界观。本次官方又将其书籍化，是为了更好的推广、普及和收藏，当然首要目的还是出于经济利益。

任氏专署FF系列最新作——《最终幻想 水晶编年史 时之回声》



本作定于2009年1月29日同时在NDS和Wii平台上发售， 游戏的故事描写迎来16岁生日的主人公按照村子的传统必须要只身进入森林深处获得水晶守护少女的成人认可，当他消灭森林中的怪物获得成人认可高高兴兴返回村子后，却得知村人的女儿突发怪病，为了救治少女，主人公决定打破村里决不许离开森林的规矩，向未知的广阔世界进发。本作的最大特点就是两版本能够联动游戏，支持通信无线联机游戏和Wi-Fi联机游戏，并且可以随时在单机和联机游戏之间进行切换。

《企鹅家族欢乐嘉年华》



定于今年11月6日发售的本作，和史努比DS一样都是NDS游戏。它们同样是SE新游戏品牌“纯真梦想（Pure Dreams）”系列的首发作品之一，游戏描述了《企鹅家族》的成员在南极建造自己的欢乐嘉年华，游戏中同样收录了大量的MINI游戏，适合和家人一起享受游戏的快乐！

《史努比DS与史努比和他的朋友们见面吧》



←超可爱的史努比有可能成为SE新的代言吗？

定于10月9日发售的本作，是SQUARE ENIX以新品牌“纯真梦想（Pure Dreams）”的名义公布的两款作品之一。本作中可与史努比及它的同伴们进行交流，游戏讲述了他和他的朋友们之间发生的故事，许多与原著相关的迷你游戏也收录。其中可以轻松享受到史努比带给你的乐趣，在原作中的相关角色都会登场，玩家角色的服装及发型等都可自由设定。

《王国之心 358/2 Days》



已经定于2009年2月发售的本作为NDS独占游戏，目前已知了两个游戏模式，单人模式：操纵洛萨里斯完成被赋予的任务，启用《王国之心II》中的罗克萨斯为主角。联机模式：操纵十三机关中的四名成员共同完成协力任务。这是本游戏的主要吸引力，支持玩家四人同时游戏，并可以使用XIII机关的成员。另外游戏是全3D的作品，是NDS上倍受瞩目的大作。358应该是暗指罗克萨斯在世的天数和索拉沉睡的天数。/2的意义不明。故事开始于黄昏之镇。

《寄生前夜 第三个生日》改为PSP独占！

由手机游戏变成手机和PSP双平台游戏，到如今又改为PSP平台独占游戏。SE官方已经证实PSP版《寄生前夜 第三个生日》手机版已经取消而改为PSP独占作品，在本次TGS2008上《寄生前夜 第三个生日》作为SE方面的PSP作品参展，并公布了一幅非常火辣的新海报。



从“DKΣ3713”报道上的婚纱，到本次着装超级性感火辣的AYA，SE正在慢慢的揭开本作的面纱，但有一点可以肯定，游戏类型必然还是和前作一样，让我们再次一同来享受恐怖的美学吧。

CAPCOM

——动作游戏天尊的大舞台展现王者之相

CAPCOM本届展会含概了所有机种的重头项目，从《BIO5》到《街霸4》，从《勇闯尸城》到《龙之子对CAPCOM》，再从《逆转》到《战国BASARA》，无论哪一款都是备受瞩目的焦点作品，正如之前其所宣布的，今后CAPCOM将会以全平台多方向发展，将最好的游戏献给所有喜爱游戏的玩家。优秀的创意，强大的开发实力，世界闻名的品牌，全部都是这座游戏天尊所拥有的看家资本，这些都将为我们带来无穷的乐趣。

目前CAPCOM手中最大的三张牌无疑就是《生化危机5》、《怪物猎人3》与《街头霸王4》，历来十分擅长制作动作游戏的CAPCOM在这些作品中倾注了全力，可以负责任地说，这三款游戏完全可以代表当今世界上动作游戏的最高水准——动作射击、多人网游、对战格斗，试想哪家公司可以与之相提并论？

□文/翅膀

《逆转检事》——成步堂龙一的死对头以检查官的视角演绎新的逆转之路

《逆转裁判》系列在掌机领域拥有的名气可谓如日中天，CAPCOM也越来越重视起了这部作品的系列价值。这款《逆转检事》就是系列的衍生作品，玩家将不再扮演系列的主角成步堂龙一，而是以他法庭上的对头检查官御剑怜侍，为寻找事件真相而亲身探索。



这款新作和以往的《逆转》系列作品不同的是，以前游戏中都是以选择选项来决定主人公的动向和话语，而本作将会采用玩家亲自操作主人公御剑怜侍去各种现场调查，检视每个可疑的角落，找出有利于案件进展的蛛丝马迹，可以说是AVG游戏与RPG元素的结合。在移动搜查中不仅需要寻找遗留的得力物证，本作新登场的各色人物也将成为这位检查官所要调查的人证，在与他们交流中也找到种种线索，某些言语中的矛盾更是破案的关键。本作预定2009年春季发售，一起来期待这款以检查官视角描写的《逆转》吧。

《街头霸王4》——2D格斗王者天尊新时代格斗热血沸腾一瞬千击

随着TGS展上《街头霸王4》全日本格斗大赛的开幕，玩家们对本作的热情也达到了顶峰，这款时隔多年以全新进化面貌复出的天尊级作品即将引爆所有街机厅的门帘，隆、肯、春丽、古烈、豪鬼，以及传说中的刚拳，还有众多全新参战的新面孔，这些格斗家们将以他们最新的形像向我们展示什么叫格斗，什么叫格斗天尊！

国内玩家比较关心的家用机版根据官方所说是在2009年3月左右，本作的制作人小野义德表示家用机版绝非单纯的街机移植作，除了将包含街机版的全部内容外，将大幅增加家用机版独有的原创内容，其中包括新的可使用角色，这将是全新设计的人物，而且不会对游戏整体平衡性造成影响。此外，家用机版也将加入对应各自平台的联机对战功能，就像隆一样与全世界的对手一决高下才是格斗家所应追求的道路。目前《街头霸王4》的首次格斗大赛正在日本如火如荼地进行着，关注的玩家不妨留意下相关报道。



Fate/无限代码——街机移植作，大人气作品格斗化再来



看到这款游戏的人设很多人都会觉得眼熟，没错，这个名叫sabei的少女就是这部《Fate/无限代码》系列的角色，在近几年动漫及游戏爱好者当中非常流行，这部作品的最新PS2格斗游戏也将在12月18日推出，喜欢这部作品的玩家又可以爽了。

《Fate/无限代码》是CAPCOM曾推出的一款文字AVG游戏，发售之后受到了出奇的欢迎，在日本达成了相当不错的销量与口碑，在此之后由此改编的动画和漫画作品层出不穷，并推出了PS2的格斗游戏版本及之后的街机平台续作，本次TGS展出的就是以街机版为基础移植改编的PS2版本，并将加入PS2版的新要素，新角色——骑兵莉莉将成为FAN们手中的新宠。

《偶像小狗—娱乐频道》培养自己的宠物明星



不可否认任天堂NDS主机上育成类的休闲游戏有着很大市场，当初《任天狗》的迅速窜红让这一类型不再是另类的代名词。这不，这款CAPCOM在今年8月7日推出的《偶像小狗 娱乐频道》也携带它那可爱的外表做了一回本届TGS的特别客人。

本作是《偶像小狗》系列的第二部作品，玩家不仅不要对自己的小狗进行喂食、洗澡、遛街，还要对他们进行精心打扮，以及进行特训，让小狗变得更漂亮，更加具有自身独特的魅力，以参加各种选美比赛，而且，玩家的小狗们还将出镜精彩的电视娱乐节目，运用触控笔让小狗进行各种表演，用自己的魅力让节目的收视率提高，并提升自己的知名度，这些都会通过迷你游戏的方式表现出来，另外，玩家还可以给小狗的小家添置家具，与它们进行感情交流等互动。

《龙之子 VS CAPCOM》——穿越时代的英雄们齐聚一堂大乱斗

CAPCOM的《XX对XX》系列已经有很长的历史，从最早的《XMAN对街霸》开始就一直是格斗爱好者聚会时的必备项目之一。这款系列最新作品就是由CAPCOM联合龙之子公司，将龙之子旗下的众多动漫作品中的人气角色与《街霸》、《恶魔战士》等CAPCOM当家明星们汇集一堂进行乱斗。除了街机版外，游戏还将推出家用机Wii版，将包括Wii版独有的原创内容，预定今年12月11日推出。



和系列做一样，新作依然采用2VS2的经典战斗模式，玩家可以在穿越时代的众多角色们当中选择两人搭档组队，在战斗中可随时切换另一名队友上场，并可发动换人攻击、双人超必杀、双人反击等特殊操作。Wii版则根据平台特点进行了操作上的简化，玩家可以通过设置按键来形成必杀技的简单输入，以及连打一个按键就能使出一连串的华丽连续技等，不管是格斗达人还是菜鸟都能轻松快乐地体验对战的乐趣，此外，Wii还加入了四人同乐的角色个人小游戏。

《战国BASARA 战斗英雄》
将武将特技发挥至极致上演时代对决

随着PSP上联机游戏的越发火热，CAPCOM的《战国BASARA》系列也即将要推出以联机为卖点的对战新作。这款《战斗英雄》就是以PS2版的系列作品为基础，将单对单及双人合作发挥到极致的新作。


↑武将特级会比原作更为华丽实用。

与厂商之前宣传的同样，本作不再是以一当千的清版动作游戏，而是武将之间的“单挑战”，玩家将和对手同处于一个限定的空间内，凭借自身的武艺和特技将对手击败。游戏人物的动作建模和声优配音均沿自PS2版的原作，并会在招数动作上得到大幅加强，每名角色各自拥有的特色武将特技将决定着战斗的成败，瞬发决定胜负相当有决斗的快感。本作对应最大四人同时联机对战，2对2的组队战还要考验玩家之间的配合力，与同伴间默契的连协攻击会让战斗变得极为爽快。游戏收录的角色包括真田幸村、伊达政宗、前田庆次等原作中最具代表性的魅力武将。

《生化尖兵》——希魔复活正统续作
背负罪名的国家特工之反恐战斗

FC红白机上的那款《希魔复活》被众多玩家奉为经典，优秀的操作感和特色设定迷倒了当年一大批动作游戏爱好者，前不久XBLA上推出的重制版又唤起了老玩家们的怀旧心情。而CAPCOM为玩家们准备的完全次世代新作也正式露面，这就是继承《希魔复活》灵魂的《生化尖兵》。

游戏的背景与FC版初作有所不同，主人公是名受到生化改造的国家特工，因为莫名的陷害被判处死刑，但因为恐怖分子的袭击而被国家再次推上战斗的前线。新作除了画面等要素大幅跨越进化到次世代水准外，还包含了很多原作中的特色设定，比如运用那支神奇的勾爪飞檐走壁，抓住远处的物体来到达各种险峻的地形，或者用来抓住大型障碍物清除道路，甚至是扔向敌人作为杀伤武器。玩家可以完成的动作会比原来的FC版更加丰富，并在次世代大幅进化的表现力下显得更具爽快度。本作对应PS3、X360、PC三大平台，任何玩家都可以享受到新作带来的乐趣。游戏预定10月21发售，玩家们马上就可以见到它的真面貌了。


↑时隔对年后的新作表现力令人期待。

《流星洛克人3》——黑红双煞
黑色ACE与红色JOKER同步登场

作为NDS平台纪念系列20周年作品的最新作，《流星洛克人3》一经公布就受到了玩家们的大力关注。CAPCOM本次还特意准备了两个游戏版本——《黑色ACE》与《红色JOKER》，两版本均预定11月13日发售。



本款新作的背景设定在近未来世界，人们已经在高科技和电波技术的发展下过上了非常舒适的生活，但在背后隐藏着的巨大噪音威胁对社会形成了新一轮的危机，新生的洛克人再次踏上了冒险旅程。本作最大特色就是引入了“噪音变身”系统，这会根据效果不同而形成种种代表星座的变身换装，同时画面显示的噪音率也会对游戏进程产生很大影响。

《勇闯尸城——丧尸的祭品》
恐怖与绝望的城市中寻找逃生希望



丧尸、枪械、逃生、危机四伏的城市……这些你能想到什么？《生化危机》？哦不，有一款游戏开创了全新的丧尸生存题材的典范，这就是《勇闯尸城》！这款由CAPCOM在06年推出的X360游戏即将在今年年底推出受众面更广的Wii版，将会根据平台特点加以调整并加入新要素，是本届TGS厂商重点宣传的作品之一。

《勇闯尸城》的玩法有些类似于以前同社的《生化危机 爆发》，主人公与NPC同伴一起运用各种各样的武器和手段与遍布于整个城市的丧尸群周旋，设法逃离这座地狱般小城。从本次厂商公布的试玩来看，游戏同屏显示的丧尸数量有很明显的减少，丧尸只会在玩家一定范围以内出现，随着玩家的移动敌人也会出现在相应的位置上，多少少了一份那种“被包围”的临场感，这也是根据机能做出的调整，不过游戏完全还原了原X360版的操作感和游戏感觉，无论是射击还是各种特殊动作都完全得以保留，对游戏操作与游戏性担心的玩家可以放心。

在今年内CAPCOM相继将NGC版的三作《生化》移植到Wii上，且二代、三代及维罗尼卡也在计划中，Wii成为了“丧尸游戏会聚堂”，这样的情形下Wii版《勇闯尸城》基本成了众望所归，尤其是《生化》的新作越发偏向于动作射击类似FPS式的玩法，《勇闯尸城》这款作品更显得不可多得，有这款佳作的陪伴今年冬天Wii的玩家绝对不会感到寒冷。

《生化危机5》TGS最新视频情报
夙敌对决和神秘的吉尔墓碑

本次展会CAPCOM公布了《生化危机5》的最新情报视频，从中我们可以看到万年大反派威斯克再次站在了克里斯的面前，并且大打出手，两人之间的新仇旧恨将在本作中再次得到延续。另外，影像中出现过几次的一个镜头非常令人在意，就是一块立在地上的石制墓碑，上面赫然刻写着“Jill valentine”的字样，而且上穿插在威斯克与克瑞斯对决场面中闪现的，难道说吉尔已经死了吗？而且是死于威斯克之手？可以明确的是，吉尔也将会在新作以某种方式扮演重要的角色。



《怪物猎人3 tri》现场实机试玩
孤岛水下冒险团队讨伐巨兽海龙

这次展会CAPCOM非常厚道地提供了《怪物猎人3》的现场试玩，而且是非常完整的四人联机讨伐任务。在现场摆放着一个四方型的试玩台，四名玩家可以分别选择擅长的猎人类型一起执行一个在孤岛地图进行的讨伐海龙任务。试玩任务中出现了最新的水下场景，在水中可以挥剑，可以防御，也可以使用道具恢复体力，基本上可以做陆地上能做的任何事情。从水下区域通过游泳方式到达岸边，最激动人心的时刻来到了，一头体型庞大的海龙出现在猎人面前，身型尺寸约和黑龙相当，海龙的动作不算快，但攻击范围相当广，一招甩尾范围超过180%，向前伸嘴咬时前爪也具有很强的攻击判定。从试玩中可以看到，游戏的画面似乎与以前没有什么特别大的进化，不过猎人手中的武器动作比以前有了很明显的区别。



KOEI
——用无双来为自己续命

如果在以前的TGS展上，你还可以看见KOEI展出《三国志》、《信长の野望》、《大航海时代》等传统名作的身影的话，那么本次TGS，KOEI的作品可以说只有一种声音，那就是"无双"！纵观K社的全部出展作品，除了那些不痛不痒的二线作品或者移植作品外，就是Online游戏。真正能拿得出手的游戏恐怕只有无双系列了。《战国无双3》、《真·三国无双5 Empires》、《高达无双2》和《真·三国无双 MULTI RAID》四大次世代无双新作蓄势待发，为KOEI撑起一片青天。　□文/七曜

千呼万唤始出来《战国无双3》

万众瞩目的《战国无双3》终于现身，可是平台却变成了Wii，无双正统续作登陆任天堂系主机，可见无双不再是索尼和微软的宠儿。《战国无双》系列以日本战国时代为舞台，操纵真田幸村、织田信长、伊达政宗等战国时代的风云武将，来体验战场上的"一骑当千爽快感"的战术动作游戏。系列最新作《战国无双3》将活用Wii的特性，使系列作品进一步进化，目前正在锐意开发中，已定于2009年发售。

《真·三国无双5 Special》，完全可以不买的作品/PS2/ACT

已于10月2日发售的《真·三国无双5 Special》，是以2007年11月11日在PS3以及XBOX360上发售的《真·三国无双5》为基础制作的作品，PS2版增加了曹丕、凌统、马超、月英、张颌、大史慈6名武将的"无双模式"，并将其动作独立化，正式转正。还增加河北扫讨战、濡须口之战、江东之战、潼关之战等全新关卡，但本作同屏人物大幅减少，不过拖慢现象仍然比较明显，而且人数的减少使得神速、齐射、落石特技的实用度大大降低，因为打不到人。地图变小，人物与物体建模变粗糙。画面水平与PS2无双相当。游泳技能取消，以前的水面变成浅滩或无法进入，可以说是不折不扣的完全缩水版。



最高等级的高达盛宴《高达无双2》

《高达无双2》也是由ω-Force团队开发，将于12月18日登陆PS3/XBOX360和PS2三大主机。在前作的基础上，增添了更多《高达》系列动画与《无双》系列游戏的独特要素，让玩家更深层的体验操作MS机体纵横战场的一机当千战斗快感。游戏承袭初代作基本架构础加以强化改良，强化原有登场机体的动作招式，并加入各种新要素，包括与巨大机动兵器MA的战斗，以及加入新参战作品的机体与角色。其中《机动战士高达SEED DESTINY》的参战可谓众望所归，强袭自由、无限正义和宿命三驾幻之机体都将登场。另外超人气的DX高达、V2高达、F-91高达也将登场，这绝对是一个目前最高等级的高达盛宴！


↑宇宙战再次进化，还会有大型MA出现。

《怪物猎人》版无双——《真·三国无双 MULTI RAID》

看着CAPCOM的《怪物猎人》系列在PSP上热销，唯利是图的KOEI也模仿其游戏形式开发了《真·三国无双 MULTI RAID》，本作已经预定今年冬天在PSP主机上发售，为光荣旗下开发团队ω-force所开发的系列最新作品。



游戏中除了保留之前"三国无双"系列特色之外，而且还将支援Ad-Hoc无线连线功能，让玩家可以跟朋友一起进行最多四人的协力攻略，共同扫荡战场上的关卡敌军，游戏的角色造型采用了《真·三国无双5》的人设，但能使用的武将数会减少，游戏方式有些接近《真·三国无双 Online》和帝国系列。本作中的"无双槽"被所谓的"觉醒槽"取代，玩家在"觉醒槽"全满之后使用所谓的"真·无双觉醒"变身。当武将觉醒之后，被称为"鬼神化"，武将能力在此时也将会获得飞跃性的提升，而且如果玩家此时使用能强化角色战斗中的动作的装备道具"武幻"的话，甚至可以施展出像是瞬间移动之类的特殊技。另外本作中每名武将除了原来固有的武器外，可以装备能在战斗中切换的副武器，还可以透过素材的组合来自己生产武器，或是透过"战玉"道具的装备来赋予武器各式各样的属性效果，享受创作自己原创武器的乐趣。通过游戏内每场战斗时间都很短暂的任务制系统设定，玩家还可以自由选择想要挑战的任务并借此来培育自己的角色。

次世代三国骗钱系列第二弹《真·三国无双5 Empires》



《真·三国无双5》系列的正统资料篇终于登场，本作的出现可以说绝对是在意料之中，在《战国无双2》先出帝国再出猛将传的先例之下，大家有足够的理由相信本作发售的不久之后，猛将传也会接踵而至。本次帝国的对应机种依然是PS3和XBOX360，游戏类型和玩法都和以前的差别不大，发售日目前还未定。

KOEI自称的最强怪物游戏，《怪物竞速者》



定于12月18日发售的《怪物竞速者》是一款PS主机的移植作品。这是一款让玩家来收集培育怪物，并让培育好的怪物参加赛跑比赛来进行竞速的动作RPG。在这款游戏里，玩家将成为一名"怪物竞速者"（Monster Racer），并收集怪物来加以培育养成，最后让怪物参加各地比赛，挑战君临各大陆的七名"怪物竞速者"冠军王者"星之七人"（Star Seven），成为世界最强的"怪物竞速者"之王。同时本作还对应NDS主机的无线连线功能，让玩家可以透过下载连线方式用一片卡匣跟最多四名朋友一起来一场火热对战。

蛇魔再临PSP《无双OROCHI 魔王再临》

就像去年PSP上移植的《无双OROCHI》一样，本次KOEI又将《无双OROCHI 魔王再临》移植到了PSP。完全的冷饭+缩水移植，游戏已定于2008年11月27日发售。PSP《无双 大蛇 魔王再临》是《真三国无双》与《战国无双》结合的新游戏《无双 大蛇》系列的第二作，家用机版已经在PS2和X360平台发售。PSP版与PS2版相比，最大的优势是通过无线联机机能使《无双 大蛇》系列首次实现双人通信对战。


↑《战国无双2 猛将传》的新人也登场。

LEVEL5

——用创意进行游戏革命

LEVEL5经过10年的发展，已然成为了一家业界一流的软件创作公司。他们所推出诸多原创作品都获得了极佳的口碑，本次TGS展可以说L5的作品群星璀璨。首先是它们自称拥有FF系列画面、可以比肩DQ系列情节、MH系列游戏性的超大作，不管这是狂言还是为自己抬身价，反正豪言壮语已经放出，如果本作是雷，那么它们可以和PS3一起去死了。另外，L5的推出了众多掌机游戏，前段时间有口皆碑的《闪电11人》续作已经公布，看来这是蓄谋已久的。□文／七曜

Atamania系列——《多湖辉的头脑体操》

《多湖辉的头脑体操》是担任《雷顿教授》系列谜题创作者的多湖辉教授出题制作的NDS益智解谜新作，游戏将由4集组成，收录约1500个益智谜题。第一集《多湖辉的头脑体操第一集解谜世界一周旅行》将于2009年春季发售，售价为2980日元。



↑在本作中能见识到各种世界未解之迷。

Atamania系列——《斯隆与马克贝尔的谜之物语》

《斯隆与马克贝尔的谜之物语》是从欧美人气书籍《保罗斯隆的海龟汤》中精选问题制作的NDS水平思考推理游戏。玩家需要通过阅读问题并回答各种提问来获得正确答案，回答问题基本上就是"是"、"不是"、"没有关系"3种。例如："一位男子进入餐厅并点了一份海龟汤。吃了一口以后他便立即飞奔出餐厅投崖自尽。这是为什么？"玩家要在之后给出的"味道"、"温度"、"价格"等选项中选择答案，触发谜题继续发展，《斯隆与马克贝尔的谜之物语》预定于2009年发售。



威胁的侵略者!《闪电十一人2》超次元足球游戏火速登场!

《闪电十一人》动画版从10月5日起在东京电视台上映，这样更巩固了《闪电十一人》系列的群众基础。在推出《闪电十一人》后，仅仅一个半月，L5又火速公布了续作《闪电十一人2：威胁的侵略者》，本作依然是集合了足球比赛、队员收集、养成的RPG足球游戏。这次故事将讲述前作雷门中学获得全国第一后的故事，少年足球队员们的对手是来自宇宙异形学院的外星人足球队，元堂守一行在前作中获得胜利后，回校遇见一个神秘集团，雷门中学被他们所破坏殆尽。这个自称"星之使徒"的集团要让足球从地球上消失，为了拯救地球打败外星侵略者，少年们踏上了征战全日本的足球之旅。





↑在前作中胜利而归的元堂守一行人，为了迎战新对手而再次归来。

《纸箱战机》，明年度最令人期待的LBX大战！绝对创意的新型育成收集类RPG。



本作可以说是L5在PSP上的神来之笔，创作与战斗的乐趣巧妙结合的新感觉RPG。是一款描写少年主人公使用自己组装的小型战斗机器人LBX作战的RPG作品，游戏中玩家将扮演喜爱机器与塑料模型玩具的13岁元气少年山野蛮，自从在熟识的塑料模型专卖店购入新型LBX「阿奇里斯」之后，便一头栽入纸箱战机的趣味世界之中。玩家将以自己所持有的LBX来与其它玩家进行对战，LBX是由纸箱制作而成的机器人，机器人们的作战场地也是由纸箱制作而成，因此游戏取名为《纸箱战机》。LBX能够在游戏中的商店中购买，玩家还可以购买各种零件对其进行改装。需要在各式各样不同特性的纸箱战场中展开战斗，锻炼技术并获得资金与零件，才能来强化既有的LBX或是购买新的LBX。

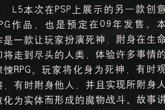
《闪电十一人：冲击》，最具人气的足球游戏登场次世代家用机！

本作是与《闪电十一人2》同时公布的一款同系列但不同平台的作品。这是一款家用机平台《闪电十一人》系列新作，但目前对应机种尚未公开。本作的游戏画面将采用3D描影法制作，游戏系统也与NDS版大不相同，将会更加注重战略性，当然收集和育成要素还将会予以保留。



↑《闪电十一人》，家用机目指！

附身在生命即将走到尽头的人，体验许多事情的惊悚RPG《死神在背后》



L5本次在PSP上展示的另一款创意RPG作品，也是预定在09年发售。本作是一款让玩家扮演死神，附身在生命即将走到尽头的人类，体验许多事情的惊悚RPG。玩家将化身为死神，有时观察，有时附身他人，并且实现所附身人的愿望。此外有时也要与人的恶意化为实体而形成的魔物战斗。故事讲述的是外号"背后"的主人公宇成灵一郎，他是一个能够察觉生命即将走到尽头之人的死神族使者。游戏中存在两个模式，其一是"死神模式"，也就是操作通常状态下的死神宇城灵一郎，该模式中可以听取人们的自言自语以及内心独白；另一个模式"凭依模式"，也就是附身在别人的身体上，从而了解到只能通过此人的视点才能明了的真相。

国民RPG即将在09年3月降临——《勇者斗恶龙9》

虽然L5的作品素质都极为优秀，但光从销量上来看，还只有DQ8和雷顿教授系列可以称得上是成功。这次蓄势待发的DQ9已经攒足了4年的人气，当到明年3月发售时，凭借NDS的强大硬件基础，必然会井喷。在本次TGS展上，官方又公布了新的影像，可以说已经很系统的将DQ系列穿越时空送回到我们面前。熟悉的音乐和人设，装备系统和战斗都有些DQ8的味道，只不过都是卡通化的，当然还有我们熟悉的杀人机器！不过随着DQ9在明年3月推出，FF13的发售日期更加遥远了，起码是在2009年年末。


↑凭借NDS的强大硬件用户群基础，和DQ本身的超高人气，DQ9必然会热卖。

KONAMI

——老牌名家活力不减最新献礼造福玩家

KONAMI在本次展会的展台面积与上届TGS相同，并且为各款游戏都准备了充足的试玩机。展台到处都是人声鼎沸，尤其是像公园一般的《尖顶帽与魔法的365天》展台、以白色基调为主的《幻想水浒传DS黄道十二宫》展台，使玩家可以充分感受到游戏世界的魅力。反之，在幽暗封闭的空间内展示的《寂静岭归乡》则使所有玩家都感受到了恐怖。在这里进行试玩，可以得到自己在家玩游戏得不到的感受。　□文/雪飞

寂静岭系列发展，两大平台皆可试玩 集恐怖于一身，玩家时刻不能放松



在幽暗封闭的空间内展出的《寂静岭归乡》博来了玩家的惊叫。这款作品同时登陆PS3和XBOX360两大主机。本作是系列登陆次世代主机上的第一款作品，无论场景设计还是人物设定都得到了大幅进化。而且本作的解谜要素更是系列的典范。稍有遗憾的是玩家在游戏中解开谜题前不能战斗，以及目前还不能确定日版发售日和软件价格。（本期有美版攻略，欢迎阅读）

本作的主人公阿莱克斯执行海外任务因伤住院，得知自己的弟弟究西亚失踪的消息后，他决定离开医院返回故乡。回到故乡后，阿莱克斯发现这里变化惊人，原本居住在这里的百姓几乎全部失踪。为了调查出事件真相，阿莱克斯开始仔细搜索……

一生中日日幸福，一年中天天快乐 轻松生活的《尖顶帽与魔法的365天》



在展示区厂商特别设计了类似公园广场的展台，玩家在这里可以进行试玩。玩家在游戏中可以自行制作主人公（少年或少女），扮演在魔法学校学习的见习魔法使。游戏中的时间和季节与现实生活完全相同，玩家可以在学习各种魔法和迷你游戏中度过轻松快乐的一天。在试玩区建议玩家选择特殊的的记录进行试玩。

虽然在游戏中玩家可以在学校中学习魔法，但同样可以逃学去采集蘑菇等物品或者是钓鱼捉虫。在学校上课时，玩家可以感受到学校特有的学习氛围，也可以跟同学们偷偷传递小纸条。

个性主机3D对战的游戏方式 火爆演武，来自恶魔城的终极审判！

WII主机的《恶魔城·审判》是该系列第一款3D对战的作品。在屏幕的上方显示角色的体力槽，下方有必杀槽。在本次展会上为玩家准备了单人模式和两人对战两种模式。玩家实际试玩中可以选择鞭子达人西蒙、使用法杖的玛丽亚、使用长剑的阿鲁卡多和使用双剑的死神四位主人公。看到这些角色的名字，很多玩家立刻会回想起他们的表现。而本作则打破时空的界限，把主人公们召集一堂。



个性主角数量惊人，老牌经典之作 幻想水浒传黄道十二宫登陆DS主机



幻想水浒传系列算是KONAMI旗下最为著名的作品之一，甚至曾经可以与最终幻想等名作分庭抗礼，近来略显衰退。本作是该系列登陆NDS主机的第一款作品，厂商在制作中下尽工夫，力争重新打造出玩家心中的神作。在试玩时，厂商为玩家准备了游戏序盘和游戏中盘的两种记录，游戏序盘玩家可以从最初阶段进行游戏，中盘阶段玩家则可以拥有兽人等强悍的伙伴，并且可以使用各种强力魔法。本作采用四人战斗系统，玩家可以灵活运用通常攻击、魔法特技攻击和协力攻击等多种攻击方式消灭敌人。游戏的画面与《幻想水浒传2》略有相似，但CG和游戏画面要更为绚丽。协力攻击是与同伴合力发动的攻击方式，在序盘记录中，玩家可以使用主人公和同伴们组成的“自警团攻击”，发动协力攻击时，对角色的面部表情有细致的描写。无论是发动协力攻击，还是战斗胜利，主人公们都会互相出言鼓励。利用DS主机的通信机能，玩家可以派遣队员到其他玩家那里，还可以接受其他玩家的任务。在12月18日，玩家即可感受到这部初次登陆掌机的名作。

足球玩家福音到足不出户赛足球 《胜利十一人2009》PS3、XB360同时发售

本系列作品可谓老幼皆宜，在各个主机平台几乎都有该系列的作品。无论在现实中是否喜欢足球运动，玩家多少都会玩过一到两部系列作品。在这次游戏展上，厂商公布本作同时登陆两大主机平台，并且为玩家准备了多台试玩机。试玩时玩家可以选择联网模式，最多四名玩家同时进行游戏。在这个模式下，玩家不能用L键切换选手，因此在过人时，玩家必须连按两次R键。根据玩家在游戏中的表现，还可以得到评价。在PS3、XBOX360主机表现下，本作的游戏画面更为精美逼真，玩家可以观察到球员面部的细微表情。



老厂名作不甘人后DS系列第三弹发动 寻找被夺走的刻印恶魔城最新探险



《恶魔城·被夺的刻印》是DS主机上该系列的第三部作品。本作的特征是女战士夏诺亚将画面内的武器收入体内，并在两手装备，根据装备的组合不同，角色可以做出各种相应的动作。连按十字键的上键，可以将诅印吸入身体获得武器。在游戏的菜单画面中，玩家还可以自由变更武器装备。

玩家可以在左手和右手分别装备不同的武器，重要的是一手装备近身攻击用武器，另一只手装备远距离攻击用武器，这样在战斗中玩家才能应对各种敌人，随时进行合理的武器替换。玩家按十字键上键和Y键，可以发动“合成印术”。在本次游戏展上，还确认本作支持NDS的触摸屏。

BANDAI·NAMCO

——两强联手精品不断各平台玩家均受益

提到这家公司，玩家立刻会联想到超级机器人大战系列、铁拳系列、传说系列等陪伴玩家多年的著名游戏系列。而这次展会上该公司还爆出了重大新闻：无数玩家期待的《铁拳6》不再是PS3独占作品，成为PS3、XBOX360均享的跨平台作品。这对于玩家来说，无疑是天大好事，但对目前销量低迷的PS3主机则比较残忍！另外在本次展会上，厂商还为玩家准备了多台试玩主机，玩家可以提前享受到新游戏的乐趣。　□文/雪飞

求发展保利润实为厂商信条 《铁拳6》"背叛"实属无奈！



铁拳系列目前已经创造了累计销量3300万本以上的优秀成绩，玩家对本作也格外关注。2006年厂商公布本作为PS3独占时，恐怕有不少玩家都把PS3主机列入购买计划。然而在本次展会上，厂商却爆出了惊人的消息，本作同时登陆PS3、XBOX360两大平台。这种"背叛"对索尼来说无疑有些落井下石之嫌，但为了自身的发展，这也是无奈之举。登陆次世代主机的本作，游戏画面得到了大幅提升，并且收录了大量个性主人公，可谓系列之最。本作还充分利用了硬件的联网机能，玩家足不出户即可与来自世界各地的同好进行对战。



←华丽逼真的画面，令人感受到时代的进步。

快乐时光：游戏健身两不耽误 《快乐舞蹈》Wii主机发售在即



本作的试玩区吸引了大量女性玩家，周围的少女们也纷纷随着音乐的节拍轻轻舞蹈，成为本次展会的一大亮点。本作收录了大量优美的曲目，让玩家在游戏的同时锻炼身体，是一款一举两得的作品。虽然玩家在实际游戏中并不需要做出剧烈的动作，只要挥舞手中的动感遥控手柄即可进行舞蹈，但在优美的乐曲中，大部分人都会不由自主地随之舞动。而且本作并非单纯的舞蹈游戏，玩家在完成各种"舞蹈工作"的同时推进故事发展。随着故事的进行，玩家还可以在商店中购买各种服装，按自己的喜好随意装扮！

在新大陆上与同伴们共同享受冒险乐趣 动作角色扮演《命运链接》发售在即



今冬发售的本作是DS主机上颇受玩家期待的作品之一。玩家在游戏中扮演一名雇佣兵，在隐藏着未知技术的群岛上进行调查，在调查的同时还可以接受各种任务。玩家可以从铁匠、吟游诗人、炼金术士等多种职业中进行选择，并为之修炼相应的技能。利用主机的联网机能，玩家最多可以与三位朋友的角色进行登陆，在游戏中可以得到他们的帮助，不过在冒险中要向他们支付报酬。在港口里还有不少NPC雇佣兵，玩家支付报酬后可以让他们在冒险中使用强力的全体攻击技。

虽然早已量产化，但保持水准 挑战硬件极限的《心之传说》



↑虽然屏幕较小，但依然保持高水准的游戏画面。

传说系列是玩家非常熟悉的一个系列，近年来也超高的开发速度推出了多部作品，出品速度甚至令人惊讶。不过尽管如此，每代作品的游戏素质都有一定提高，至少也会保持系列水准。当然，最初登陆DS主机的《暴风传说》除外。本款作品游戏画面非常精美，可以说是DS主机上传说系列画面最为精美的一款作品。这次为了满足玩家的需要，厂商为本作特别制作了动画版和CG版两个版本，并且两个版本的本作在展会上都能实际试玩。两个试玩版游戏内容基本一致，但CG版游戏画面比动画版游戏画面更为华丽，但人设稍显古怪。2008年12月11日，本作的两个版本游戏同时发售，届时一定会在玩家中再次掀起"传说风暴"！

名作销声匿迹眨眼已近十年 《风之克罗诺亚》终于复活



新玩家对本款作品可能会略为陌生，但一提到本作老玩家则会立即回想起当年的美好回忆。风之克罗诺亚在大约十年前，由于可爱的人物设计、轻快的横版过关类型，使当年的玩家们颇为着迷。虽然在这十年间厂商曾经推出过复刻版游戏，但由于改变较少，并没能在玩家心中留下深刻印象。而这次在WII主机推出的本作，则再次唤起了玩家的回忆。在展会的试玩台前，迅速排起了长龙。全新的操作方式、大幅进化的游戏画面、独具匠心的关卡设计，都为本作赢得了不少美誉，11月27日玩家们即可再次与本作亲密接触！



←全面进化！游戏画面更为精美，人物设定也更为精美。

温情！寒冷冬日鼓声送暖 快乐！太鼓达人燃烧今冬

如果评选整个展会会场中最热闹的区域，本试玩区一定会名列前茅。很多玩家都伴随着节奏，挥舞着手中的动感手柄，演奏出美妙的旋律。本系列已经推出了无数款作品，涉及各个主机平台，但每款作品都取得了不凡的销量。WII主机上市后，很多玩家都期待本系列作品能登陆WII主机，不负众望本作终于顺利登陆WII主机。预定今年12月11日发售的本款作品，与WII主机全新的操作方式完美结合，并且收录了海量优美经典乐曲，使玩家整个冬天都能完全沉浸于太鼓的温暖欢乐中。



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS 2008年22期 VOL.239

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

VIEWPOINT 电软视点

SPECIAL 特别策划

东京游戏展新作特报

东京游戏展厂商特报

电玩铁板烧

攻略人行道

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「高达00」



Focus on Game News VOL.239

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



软件 美国专讯 《使命召唤5》超值豪华限定版套装

本刊讯 Activision公司年末商战的扛鼎大作《使命召唤5》即将于11月11日正式发售，本作也一如惯例地将推出包含众多特别礼品豪华限定版，FANS们看了一定会口水流一地。



除了游戏盘和限定版特制的金属包装盒外，限定版最引人注目的就是包含一个印有本作LOGO的军用水壶，这款灰白色调的水壶颇有战火硝烟般的风味，将其挎在身上再拿把仿真枪完全可以COS美国大兵。此外对应LIVE的一周优先权和赠予的高级武器更是最为实惠的礼物。前者可让购买限定版的玩家能在Live游戏时拥有优先登陆权，后者则可提前获得正常45级才可获得的强力武器。限定版将有Xbox360版本和PC版本，价格分别为80美元和70美元，两版本的附加内容是一致的。

编者按 以厂商目前公布的PC版最低配置要求来看，新作采用的还是4代的游戏引擎，且看现代战争的概念运用到二战的战火世界中效果会是如何。

事件 日本专讯 LEVEL5新作发表会

本刊讯 9月26日LEVEL5公司在日本东京举行了本年度新作项目发表会"LEVEL5 VISION 2008"，LEVEL5社长日野晃博主持了本次发表会，现场公布了众多面向各平台的游戏新作以及令人期待的新产品。

新作发表会以"游戏的革命"为主题，号称七大看点的项目相继得到展示。PS3独占RPG《白骑士物语》正式公开了新情报；NDS《勇者斗恶龙9》的开发工作已经接近完成，不日即可与玩家见面；伴随NDS平台新作《雷顿教授与最后的时间旅行》将有数款手机游戏及动画电影已在开发中；《脑锻炼》系列的两款新作预定将于2009年发售；10月播出的动画《闪电十一人》也将推出游戏的第二作《闪电十一人2 侵略者的威胁》，并且另外的一款相关新作也在开发中；对应PSP平台的《纸箱战机》、《背后的鬼魂》、NDS新作《第二国度》都现场演示了宣传视频；此外，日野晃博还公开了一款全新的游戏虚拟平台"ROID"，这款由LEVEL5和NTT DoCoMo、Enterbrain公司共同研发的产品将为玩家提供游戏、电影、音乐等丰富的内容。

编者按 经过几年的发展LEVEL5无论是在开发实力还是在拥有品牌上都已经颇具实力，绝对具有成为又一家日系一流大厂的潜力。

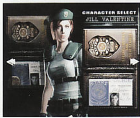


↑发表会上还举行了隆重的周年纪念活动，以庆祝公司多年来在游戏界取得的丰硕成果。

软件 日本专讯 冷饭做炒饭？《生化R》移植Wii

本刊讯，在《生化危机4》和《生化危机0》相继移植到Wii之后，当年GC平台的重制版初代《Rebio》也于近日宣布移植Wii平台，自此GC上的三大《生化》作品已经全部移师新主机。

《生化危机Rebio》作为系列初代的完全强化重制作品，以其超高的素质曾被当年许多人称作入手GC主机的最大理由，也曾因是否会像4代一样移植PS2而引起过广泛争论。而在多年后，这款作品终于紧跟着其他两作的脚步登上了同一家硬件厂的新世代主机，CAPCOM方面确认本作为"完全忠实移植"，并不会根据新主机进行游戏改动，只是会对应Wii的体感遥控器手柄追加挥动以及模拟举枪的操作，让玩家游戏进行中更有投入感，并且仍会对应原GC的传统手柄，玩家不必为操作方式感到担心。



↑那些没有玩过的Wii玩家也不用费力去找NGC盘了。

编者按 《生化危机》系列可谓与任天堂主机有着深厚的因缘，可能是CAPCOM觉得当年坚持独占的GC版无法达到满意的销量，想在火爆的Wii上补回来，也算是"拿回自己应得的东西"了吧。另外，想在Wii上品味NGC游戏的玩家也不必多此一举了。

事件 日本专讯 传说FANS的节日 NBGI"传说节"

本刊讯 NBGI公司于9月23日在日本文京举行了纪念《传说》系列诞生13周年的主题纪念活动"传说节2008"，这也是NBGI首次为单独游戏系列举行类似活动。

本次公开活动云集了为系列作品角色配音的众多大牌声优，并逐对登台表演了一个原创的杂烩式SKIT对话短剧《消失的胶卷 犯人是谁》，小野坂昌野、小西克幸、かないみか等人都通过原作角色的声线现场表演了颇具乐趣的对话剧。活动还正式公开了将于《无罪传说》中作为主题曲的《永远の明日》，这是继《梦であるように》之后歌手DEEN再次为传说系列演唱主题曲。预定将于10月播出的TV动画《深渊传说》也在会场抢先上映了第一话内容，并公布了OVA《神乐传说 THE ANIMATION》第二篇《テセアラ篇》的消息。

编者按 很多人说《传说》系列量产太严重，其实和近几年SE的疯狂复刻旧作相比，《传说》只是小巫见大巫罢了。



←系列所有作品的人气角色云集一堂共同演出的场面这还是头一次吧。

TOP 新闻直击

●根据统计，于9月24日开始收费下载的Wii游戏《洛克人9》首日销量为6万套，此成绩对于一款返回FC时代的异色游戏来说相当令人惊叹。

●CAPCOM公布了《街头霸王4》的最新角色——刚拳，此人即为传说中隆与肯的师父，秃顶并戴着一串佛珠的刚拳将作为乱入角色挑战玩家。



←老师傅终于在系列20多年后正式登场了。

●SEGA公司公布了一款NDS平台RPG新作《7th Dragon》（第七只龙），游戏为《世界树迷宫》的开发团队制作，采用指令型战斗和四人组队战的形式进行游戏。

●Bungie公司最近公布了一款以《光环3》为名义的视频，其中科幻风格的画面令人浮想连篇，根据猜测这很有可能将是《光环3》资料片性质的新作。

●Epic Games公布了即将发售的《战争机器2》将发售亚洲繁体中文版，并且发售日期与美版同为11月7日，喜欢本作的国内玩家有福了。

事件 日本专讯 新版DS现身任天堂发布会

本刊讯 任天堂公司于10月2日在东京举行了2008年秋季发布会，公布了一系列今年底到明年的预定商品及项目计划，其中传闻已久的新版NDS终于以"NDSi"的名称正式公布，同时还有众多令人惊喜的Wii平台硬软件同时公布。

任天堂社长岩田聪亲自登台展示了NDSi的实机，宣布将于11月1日正式发售，价格18900日元，新版机减少了12%的厚度，增大了17%的屏幕尺寸，并取消了GBA卡带的插槽，另外还新增了摄像头照相功能及增强了与Wii联动的网络相关功能等，岩田聪对推出新版机的解释是为了近一步扩大已经趋于饱和的NDS市场。任天堂首席设计师宫本茂现场演示了之前大力宣传的《Wii music》，并公布了《战国无双3》、《怪物猎人3》、《罪与罚2》、《太鼓达人Wii》，《动物之森Wii》等一系列Wii平台新作。



↑NDSi的"i"的意思是英文的"我"，也就是"我的DS"

编者按 任天堂还是感到了压力，即使NDS卖到飞起，索尼PSP3000的公布多少还是让任天堂再一次接招了，到底还是竞争促进了这个进程。至于Wii，看来日本厂商已经都把PS2未完成的任务都转到Wii上继续发展了。

事件 日本专讯 游戏产业日本经济波动约1兆日元

本刊讯 游戏产业在当今日本所处的重要地位是众所周知，以其为中心的经济效应影响力甚至可称为支柱产业之一。在10月1日日本CESA协会公布的研究调查报告显示，当今游戏产业本身及其周边产业在日本所形成的经济波及效应已经达到了1兆日元之多。

研究报告不仅包括游戏软硬件，与游戏相关的书籍、改编动画、改编电影、角色手办等众多周边产品也都包含在内，这些项目的投资及其相关回报所带来的经济波动影响保守估计也在1兆日元以上，并且，考虑到成长性、收益性与国际性方面的因素，以及与之关联的游戏制作人才的培养教育等项目课题，其所带来的社会影响力肯定还要更大，以游戏产业为目标的教育体系在比较好的基础上继续完善发展，在今后将成为日本社会不可或缺的支柱产业之一。另外，随着游戏开发费用的逐年增高，这种经济波动性也将以更为攀高的趋势发展下去。

编者按 什么环境孕育什么样的产业，三十年前就已走上正轨的日本游戏产业着实令我们羡慕，反观坚持走水货盗版路线的国内，什么时候才能走出PC网游一统天下的尴尬局面呢?



←游戏产业越发影响着日本人的生活，搞不好经济危机都是难免的。

特报 日本专讯 降价持续热销势头 X360月销量超PS3

本刊讯 自从9月11日Xbox360首周全线降价导致大幅热销后，在之后的三周内X360主机依然保持着强劲的热销势头，根据统计，整个9月份Xbox360在日本的月销量达到了5万3547台，超出同地区PS3销量2万多部，这在日本Xbox360历史上都是从未有过的事。

根据日本Enterbrain公司的调查统计，在9月份后面三周内，Xbox360在日本每周都保持着1万部以上的销量，再加上降价首周空前的28000多部，Xbox360这个月创造了历史最高月销量的新记录，这个数字即使是在当年日本首发时也望尘莫及。除去价格因素外，众多优秀的日式游戏大作的发售或公布也很大程度地促成了这一结果，此外，同期降价的北美和欧洲地区Xbox360也呈现了更为明显的销量增长。



编者按 价格、软件、质量、品牌认可度，这四大商品因素决定着所有市场的格局走向。

事件 国内专讯 "横扫饥饿 活力连赢"士力架系列校园行

金秋十月，北京2008巧克力独家供应商士力架，在北京、上海、天津、成都、哈尔滨五城市的15所高校内发起了"横扫饥饿 活力连赢"系列校园行活动，用最富创意、和挑战的互动闯关与新奇方式，持续加温被奥运圣火点燃的全民参与的运动激情。

本活动于10月12日在北京大学激情启动，先后在北京、天津、哈尔滨、成都、上海五座城市15所大学轮流举办。无论士力架校园行到哪所高校，该校参与者都可凭借手中的活力校园体验卡，尝试挑战主办方安排的闯关赛，赢取带劲的横扫饥饿、迅速补充能量士力架巧克力。



详情请登陆士力架官方网站www.snickers.com.cn

TOP新闻直击

●日本一公布了新开发的文字冒险游戏《梦想灯笼》，对应PSP平台，以荣重村灭鬼的故事为主题演绎一段爱情故事，预定2009年发售，价格5040日元。

●国外知名的亚玛逊购物网站最近正在销售一款任天堂提供的特别的红丝带限量版NDS主机，据称每台主机的销售利润都将有5美元捐献给癌症研究机构，以支持国际医疗爱心事业。

●KONAMI公布了NDS新作《幻想水浒传 黄道十二宫》的发售日期，本作将于12月18日同时发售通常版与两种特别限定版，价格分别为5500日元10550日元及19200日元。

●SE的RPG大作《最后的遗迹》的Xbox360版预定将于11月20日与游戏同步发售游戏同捆限定主机，主机将采用游戏的特别涂装的60G版，价格34800日元。

●KOEI公司10月2日发售的PS2版《真三国无双5SP》首日销量约为7万套，店头消化率与《高达无双SP》基本持平。

●SE宣布原定于10月30日发售的NDS《北欧战神传 负罪者》延期至11月1日，另外复刻版《超时空之匙》将提前一周于11月21日发售。

●NBGI宣布原定于12月4日发售的多平台游戏《高达无双2》延期至12月18日，价格不变，延期理由是为提升游戏的品质。

●SEGA公布了一款由中裕司制作的游戏《Let's Tap》，这款对应Wii平台的作品据其称将是一款不用手柄来玩的新概念游戏。

●MMV公布了《瓦尔哈拉骑士》的Wii平台新作《Valhalla Knights Eldar Saga》，新作将分为两大章节阐述宏大的故事，游戏预定2009年发售。

●NBGI公布了PS时代名作《风之克罗诺亚》的Wii移植重制作，游戏将以原PS版为基础大幅强化各方面表现力，并改良操作感和难易度，还将追加更多全新要素，预定今年12月4日发售。



↑《风之克罗诺亚》是当年PS上不可多得的清新作品，许多玩家都为之着迷。

●KONAMI公布了《合金装备 Online》第二扩张包的内容，其中《合金装备4》中的人气角色左轮·奥塞罗特、美铃两名角色都可由玩家操作使用。

●SE公布了对应Wii与NDS双平台的新作《最终幻想 水晶编年史 时之回声》，本作将实现两平台玩家之间的联线游戏，本作2009年1月29日发售，价格5040日元。

●任天堂在其2008秋季发表会上透露了一款由NBGI开发的《传说》系列新作，据称将是一款对应Wii平台的旗舰级作品，具体未定。

"口袋妖怪"一个巨大的商业奇迹！

原始巨兽逆袭 口袋王者再临！

在近十年间的游戏业界，有一款"妖怪"级的软件系列频繁的刷新着销售记录，诞生仅仅12年，系列总销量就已经到达1亿7千万，直逼马里奥大叔不到2亿的软件王者宝座。相信二十岁左右的玩家对它是无人不知，对，这就是口袋妖怪。□文/七曜

独临天风，一览众山小！

有些以核心玩家自居的人对《口袋妖怪》（以下简称PM）系列一直不屑一顾，认为其画面简陋，剧情肤浅，除了收集怪物外，别的一无是处。对于拥有这种看法的玩家，笔者需要在此纠正你们的臆测和误区，你可以不玩本系列，但不要胡乱妄断本系列的素质。笔者是从一个业界观察者的角度来深度评析PM，并不是在此摆下战场来批判谁。

不算口袋救援队、弹珠球等二线附加作品，仅仅是正统的4作加资料篇和复刻版，口袋妖怪在业界就是第一王者，虽然马里奥系列的总销量还略领先于PM，但马里奥系列的诞生时间比PM多一倍，而且它的作品总数是PM的好几倍，目前还在增加，但单纯一对一来比较，马里奥大叔早已不是PM的对手，只要PM还能保持住对马里奥系列的领先优势，那么超越马里奥系列夺下软件总销量第一的宝座指日可待。10年来，PM的持续热卖使其进一步稳固了作为业界第二大品牌的地位，第一大品牌"马里奥"系列到目前为止的全球销量约为1亿9千多万套，《最终幻想》系列目前是日本业界的第三大系列，虽然它的排名仅次于PM，但目前为止全球总销量只有7000多万套，距离PM的差距太大，基本已经无法动摇PM现在占据的位置。

谁与争锋？两天破百万！

2006年9月，《钻石·珍珠》在发售后的4天中销量约为160万，创造了发售首周销量第一的历史记录。不过就在数天前，《白金》如台风般的再次席卷日本游戏市场，两天之内就破了百万，店头九成的消化率无疑给近期一直低靡的软件市场注入了一针兴奋剂，又一次刷新了销量记录。近年来日本游戏软件的销售记录几乎都被PM系列给霸占着。

2006年从《钻石·珍珠》发售起，连续8周获得软件销量排行第一，创造了一个新记录，相比曾创下连续7周销量排行第一的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》更是技高一筹。虽然本次的《白金》在总销量上不可能达到《钻石·珍珠》的成绩，但能刷新《钻石·珍珠》最快破百万的销售记录，对于一个资料篇性质的软件来说，已经是非常值得骄傲的成功。这说明口袋妖怪在日本的根基和后盾是何等的牢固和强大。《钻石·珍珠》在发售三个月就破了500万本，我们来看看这次的《白金》需要多长时间来突破300万本。

三足鼎立，PM以一敌二！

在当今日本业界的RPG游戏中，除了《最终幻想》和《勇者斗恶龙》还能和《口袋妖怪》相提并论之外，别的RPG游戏在它们三面前都可以直接退散。PM和FF、DQ相比也算是后辈了，能超越两位前辈创造今天的成绩实属不易。FF是国际品牌，而DQ是日本国民游戏，那么PM呢？毫无疑问它就是国际品牌+国民游戏。任天堂用一个后起之秀打败了两位来自史克威尔·艾尼克斯的王者，这是任天堂的胜利，FF+DQ的总销量大约1亿3千万不到，一个PM的总销量就站在它们之上了。而且DQ21岁，FF20岁，PM只有12岁，一个"少年"打败了两个"青年"。PM是幸运的，因为它是这个竞争残酷的业界战场中，始终保持着轻松姿态的胜利者；任天堂更是幸运，因为就是当年GAME FREAK工作室，在GB最困难的时候，开发了这款能把持今后整个业界的作品。

四朝元老，为掌机护航的航空母舰！

口袋妖怪可以说是任天堂能在掌机市场呼风唤雨的最大资本，从GB时代一路走来，GBC、GBA、NDS，就是倚靠着《红·绿》、《金·银》、《红·蓝宝石》、《钻石·珍珠》来保驾护航。不得不佩服任天堂的营销策略，在每次刚刚推出新掌机时，就会用一个阵营的超人气作品来轰炸玩家的钱包，马里奥、瓦里奥、赛尔达、银河战士、星之卡比、大金刚等轮番上阵，然后等到掌机发售一年多以后，市场相对稳定和平稳的时候，再抛出核弹级的《口袋妖怪》压阵，以刺激掌机直线上升。任天堂对自己的软件阵容有着足够的信心，相信凭借它麾下的其他大将足以先与对手周旋，根本不需要过早使用核弹头。在《金·银》支持的GBC时代，WS、WSC败了……NGP败了……以至于GBA时代仿佛没有了对手，现在NDS的对手是PSP，PSP系出名门，不是GG、WS等辈可以同日而语的，依靠强大技术力的支持，PSP在性能上高出NDS一个层次，虽然在游戏软件方面不如NDS，但综合娱乐性比NDS略胜一筹。PSP的核心软件还是FF，而NDS的当然是PM，虽然FF在局部地方能超越PM，但就销量而言，只有家用机上的正统作品能与PM抗衡，《最终幻想7 核心危机》的表现虽然出色，但无奈PSP上能与之相提并论的游戏软件实在太少，简直可以用屈指可数来形容，除了《战神》和《怪物猎人》外不知道还能数出哪几个？SE的《纷争》和《最终幻想 Agito 13》虽然宣传公式猛烈，但前途未卜，不过有着FF13系列旗号的《Agito》销量突破百万应该是没有问题的。



经典从源点开始传承

如果说，FF走的是创新路线，DQ走的是传承路线，那么PM走就是收集、育成路线。游戏的真正内涵并不只是以可爱的造型来讨好小朋友，其真正魅力是在于精灵的捕捉、培养、配招、战术，这些方面的综合应用以及其发挥出来的团队作战精神都是其他游戏无法比拟的。《红·绿》作为全系列的源点，虽然在发售之初并没有引起非常大的轰动，但凭借其优良的品质和玩家间的联动效应，逐渐被越来越多的人欣赏和推崇。更重要的是在初代中就有诸多经典的设定已经被确立，而且作为系列的标准一直保留至今。

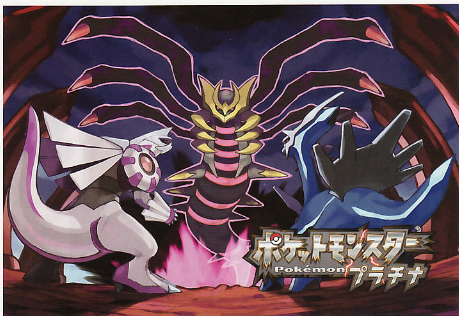
种族值总和、个体值、四围分配、努力值、极限值、属性、各种计算公式，这些基本元素都在那时即被确实，可以说从初代起，PM系列的起点就很高，绝非一般披着可爱外套的骗钱作品。在初代作品中就能正常捕捉到全部的151种精灵，但是只有其中一个版本的话是无法收集到所有妖怪的。需要两台GB和两盒不同版本的卡带，将各自版本中的独有精灵和朋友通信才能完成整个大图鉴。还有4种精灵需要通信才能进化，在化石盔和菊石兽的化石选择上，一次也只能拿到一只，这也需要通信才能拿全。就是说除了修改，单机单卡是无法完成全部怪物的捕捉。这种双版本的设计在当时可以说是非常有创意的，既促进了玩家间的交流，又为游戏保持了神秘感，还以低成本的卡带出货，大幅度的带动了软件和硬件的销量，真可谓是一石三鸟。

另外在初代作品中，就开始出现了幻之精灵，就是被广大玩家们所熟知的超梦和三圣鸟——急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟，神兽的魅力是一般精灵无法比拟的，它们在一次游戏中都只有一只，种族值总和高，招式强大，战斗力凌驾于其他精灵之上，是名副其实的"神兽"，玩家们都以能拥有它们为荣耀和梦想。另外任天堂的联动营销策略真的非常成功，NO.151号精灵梦幻，是通过当年的《**コロコロコミック**》杂志5月号、8月号及同年的"**イプサム**杯第4届次世代WORLD HOBBY展"分别通过来信抽选和现场配布的方式向玩家们赠送了这只神秘的妖怪。这一系列活动引起热烈的反响，对《口袋妖怪》知名度的提高起到了不可思议的效果，从此每逢新作推出，在图鉴编号最后几位，总会特意留几只隐藏的幻之精灵，它们都需要参加官方活动才能获得。

种族庞大，应有尽有！

要说PM家族这10年来的发展，在业界也是无与伦比的。从初代的一百五十一只精灵，到《金·银》的二百五十一只精灵，再到《红·蓝宝石》的

三百八十六只精灵，随后是《钻石·珍珠》的四百九十三只精灵，算上一种精灵的多种形态，已经突破了五百种大观，这在同类游戏中是无人可及的！有可爱的，有令人恐惧的，有弱气的，也有威严的；有不能进化的，有能二次进化的，有需要道具进化的，有需要通信才能进化的；还有需要生蛋孵化才能获得的，还有超远古的神兽、来自外星的神兽、异空间的神兽，乃至还有创世神兽，不管身份贵贱或是种族强大，只要你能想到，你所想要的精灵，几乎都能在这里找到，各取所爱，受众面极广，应有尽有，所以能够吸引到这么多人来喜欢。而且很多精灵的造型都源于现实生活，比如超人气的皮卡丘就是一只会放电的老鼠，而其对手的精灵却是喵喵怪，它的原形是猫，猫和老鼠是宿敌，看来设计者除了对昆虫颇有研究外，也非常注重对现实生活元素的挖掘，而神兽的设计不是源于古老传说就是外星生物，凤王、许愿星、冥龙、噩梦神、创世神都是传说中的生物，而超梦、迪奥西斯、裂空龙等都是幻之生物。更重要的是，口袋妖怪宣传的是环保、友爱、团结、热爱生命的高尚主题，这对社会青少年的教育培养起着重要的引导作用，所以家长们也没有将其杜绝。厂商以精灵们是人类的朋友，这个观点来拉拢人心，在PM的世界观里，精灵和人类都是保护大家共同生活的星球而共同努力着，这也非常迎合我们所宣扬的，同一个世界，同一个梦想，这个和谐的主题。



精髓中的精髓，联机对战！

可以说，那些对PM系列不屑一顾的玩家，肯定没有体验过与其他玩家联机对战胜利后的成就感、满足感和荣耀。能将自己培养的精灵组队后与朋友联机对战，这点是任天堂经营策略上极大的成功。与朋友商量好，各自购买一盒不同版本的卡带，然后相互通信收集齐全部精灵，然后再利用这些精灵来进行较量，这种设计完完全全的抓住了玩家的心理，不论是收集控还是对战控都会拜倒，完全掌握了消费者的心理，对症下药的效果当然是硬件、软件的销量集体丰收。PM也出过不少家用机版，但为什么都销量贫贫，笔者在这里可以很肯定的告诉大家，就是因为家用机版不能便利的用自己培养的精灵来联机对战。以上观点都是笔者亲身体会，记得在《金·银》发售时，笔者就与同寝室的好友交换精灵、联机对战，不亦乐乎。但两人一起玩NGC版的暗之旋风时就不是很尽兴，觉得收集齐精灵后就失去了游戏的动力。



PM的联机对战有着非常深奥的学问，近500种精灵，组队的选择搭配面太广，首先光是考虑队伍的平衡性和相性都是很苦难的事情，种族值总和、6围值、努力值分配、属性、特性、配招也都是要深思熟虑的问题，然后选定目标后就要开始实施捕捉，抓到后还要看个体值和性格，等级练满后，组队后的战术和之前设想的会有些出入，整个队伍还需要磨合，最后还要进行调整。这是一个非常需要时间和精力的作业，绝对不是草草了事。但就是这个复杂的过程使得核心玩家们大呼过瘾，当你用自己的队伍赢得胜利后，就像是自己的心血结晶得到了证明，其满足感不言而喻，相信各位PM的核心玩家会和七曜感同身受，如果你觉得PM是一个很单调、很肤浅的游戏，那么笔者邀请你用自己培养的精灵来对战，相信你会改变观点。

三栖互动，三方资源互补

口袋妖怪的游戏软件强大，在动画方面同样席卷全球，首先要说的是，DQ系列在日本本土虽然无比强大，但在海外市场基本无人响应。而PM在欧美的影响力绝对不次于FF，可谓是一骑绝尘的全球制霸，TV版动画片已经推出了五百集左右，在全球内产生了极大的影响力和大幅提升了PM这个品牌价值。虽然TV版吸引了无数的观众，但其实PM动画的精华却是剧场版，前文中提到很多作品中的幻之精灵都是通过官方活动才能获得，那么剧场版的电影票就成为领取官方配送神兽的凭据。比如七夕许愿星吉拉齐就是通过2003年的剧场版《七夕的许愿星》电影票，针对《红·蓝宝石》版直接赠送。2002年的剧场版《水都的守护神》送的是《红·蓝宝石》版去南岛的船票，捕捉红蓝宝石和版本颜色相同的水都；2004年的《裂空的访问者》送的是诞生岛的船票，那里可以捕捉幻兽迪奥西斯，而在今年7月19日公开上映的《吉拉迪纳和冰空的花束》，凭借这张电影票就可以得到《钻石·珍珠》版幻兽杰伊米的配送。总而言之，每部剧场版的核心剧情都是围绕着当年正统中的神兽展开，玩家们通过剧情来进一步了解神兽的传说，这种策略极大的推动了神兽的人气，比如1998年的《超梦的逆袭》，1999年《露基亚的爆诞》就让玩家们记住了超梦和露其亚这两大超人气的神兽，以至于近十年来，一提到PM中的神兽，核心玩家们都对它们念念不忘。

根据相关统计数据显示，《口袋妖怪》的剧场版动画，自从1998年推出第一部《超梦的逆袭》以来，已创造了500亿日元的价值，成为日本本土最赚钱的电影品牌。不仅是游戏和电影，《口袋妖怪》系列的卡片、CD、电视节目乃至文具、服饰、儿童玩具和各种主题周边在日本都十分畅销，堪称任天堂旗下利润回报最高的系列。在口袋妖怪剧场版10周年纪念作品《迪亚路卡VS帕鲁基亚VS噩梦神》上映前，其预售券的销售就轻易突破200万张。当时的主要缘由是因为与游戏联动的特典让销量不断上升。公映前就赚到20亿日元以上的票房，这让负责电影发行公司也感到吃惊。这就是“怪物级”游戏的影响力，造成了如此爆炸性销售狂潮的“起爆剂”，PM剧场版企画从2003年开始，就把利用口袋妖怪游戏软件进行游戏的角色以限定入手交换券的形式搭配电影预售券一同销售，因此创造了每年都有几百万张的销售记录。

欲穷千里目，更上一层楼！

“口袋妖怪”如今已经成为游戏业界史上最有价值的品牌，从96年至今创造的收益已将近一万亿日元，这个品牌横跨一百多个行业，共记有上万种相关产品，全球生产其相关产品的公司达到一千多家。皮卡丘也成为多啦A梦、Hello Kitty之后的日本第三大卡通偶像，并且大有后来居上之势。在PS系王朝时代，虽然NGC末落，但任天堂凭借“口袋妖怪”在掌机上创造源源不绝的利润而从容面对SONY的强硬，这才有今天的反击。任天堂立志将“口袋妖怪”打造成为30年内都不会褪色的卡通品牌，其受众也在不断扩大，过去只是集中在儿童、中学生以及他们30来岁的父母。但是随着影响力的不断扩大，高中生、大学生之中的爱好者也在增加。任天堂是在打造游戏界的“东方的迪斯尼”，迪斯尼拥有丰富的角色形象就是其取之不尽的财富，而任天堂从“马里奥”诞生的那一天起也就开始了模拟迪斯尼的经营思路。“口袋妖怪”的成功有诸多的偶然性，不过任天堂这一新生代偶像的诞生却是必然的！

也许你还是觉得“口袋妖怪”画面太简单、情节太幼稚、流程太单调，但是你不得不承认“口袋妖怪”确实是一个巨大的商业奇迹。这一点让人想起了同样质朴的DQ系列，以及同样简陋的“马里奥”系列。笔者认为它们的巨大成功，就是把握了游戏创作的精髓，这就是“生活的灵感”。对生活中最简单乐趣的提炼，就能创造出最伟大的奇迹，这里希望“口袋妖怪”能继往开来，在保持原有优点的基础上，能挖掘出更深层的亮点，欲穷千里目，更上一层楼，早日超越年迈的“马里奥”，成为真正的王者！

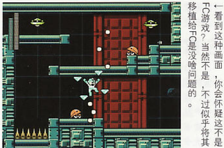


洛克人回归 像素游戏的逆袭

首日六万销量的"FC游戏"

根据美国著名游戏销量网站VGCHARTZ与任天堂美国分部的联合调查表示：今年9月22日在美国发售的WiiWare上的游戏《洛克人9》首日下载量达到6万人次。本作的首日下载量就已经在迄今为止所有WiiWare游戏总下载量中排名第七，而且据预测，本作的首周下载量就很有希望突破二十万人次。

估计有不少读者都会觉得：首日六万份的销量算什么？有这种成绩的游戏虽然不能说是"多了去了"，但也实在不值得将其单拿出来说吧？呵呵，话可不能这么说。我们首先要明白，这不能算是一款以正统形式发售的游戏，因为它是在Wii主机上的WiiWare平台以网络下载的形式推出的。玩家下载这样的游戏需要支付一定的Wii Point点数，本作需要的Wii Point点数是1000点，在美国相当于10美元（1000美分），在日本相当于1000日元，折合成人民币大约就是七八十元左右。听上去很便宜对吧？可实际上本作的价格在Wiiware游戏中已经算是贵的了，其余作品大多是500日元。



↑看到这种画面，你会怀疑这不是FC游戏？当然不是，不过似乎将其移植给FC是没啥问题的。

为什么这么便宜？因为这是一款"FC游戏"。

不过您可先看清楚了：这只是一款"FC级别"的游戏，并不等于Wii虚拟主机（Virtual Channel）那种老FC、MD游戏的ROM下载，《洛克人9 野望的复活》是地地道道如假包换童叟无欺的系列正统续作，绝对的新鲜热乎，并非老游戏或是老游戏复刻！

时隔十二年的续作

如果有人要评选史上续作推出间隔时间最长的几款游戏，虽然无法保证本作是NO.1，但是要进个前十，那是绝对没问题的。因为，本作距离上一款系列正统作品《洛克人8 金属勇士》的推出已经差不多有十二年之久了。

"不能吧？我怎么感觉这些年一直都有洛克人的新作推出啊？"——肯定有人会这么想。没错，洛克人的新作不仅是一直在推出，而且前两年推出的频率还挺高，不过，这些都不能算是真正的系列续作。我们所说的"真正续作"，是指纯粹的"洛克人"系列，而不是后来推出的X、ZERO、EXE这类衍生系列。而《洛克人8》的推出时间是1996年12月17日（04年PS2上那款是"X8"），所以，"十二年"这个数字可是半点水分都没有。

当然，《洛克人9》之所以是正统续作，绝不仅仅是标题上的"正统"，本作无论是游戏系统、操作性、还是难度方面都是一款真正的洛克人游戏，原汁原味。其中，最有特色、同时也是本作最大的一个"亮点"就是画面的"回归"，说白了，就是完全"回归"8位FC时代的画面水平——当然，凭良心说，这次的画面至少在发色数上还是比FC要强上那么一点点的。



↑上一次的《洛克人8 金属英雄》还是在96年底发售的。

代表回归的"9代"？

说起来，在游戏作品中，似乎不乏到了第9代作品的时候就表现出明显"回归"意向的例子，当然，这样的例子并不多，因为能够出到第9作而且会以数字命名的系列作品本来就少之又少。不过，我可以举出两个例子，这两个都是极有知名度的游戏系列：那就是FF9和DQ9。

FF9就不必多说了，"回归原点"本来就是该作的主题，本作回到FF6以前的风格，游戏又立足于充满童话氛围的世界观。水晶系统再次出现取代魔石系统、古老的职业系统再次回归、人物设定方面也由天野喜孝重新执笔，正好与现代世界观的FF8相反。某种角度上说，九代可以看作是对系列历史的一种回顾。坂口也认为是"最接近想象中的最终幻想"的一作。

至于DQ9，这游戏还没发售，具体发售日仍旧遥遥无期并且即使公布了也有再次跳票的危险。制作人并没有说这是一款"回归"性质的作品，但是将发售平台定为掌机NDS，就决定了本作至少在画面水准上会"回归"到PS时代了。而且，原本打算做成实时联网协作的系统最终还是回到了回合制的老传统上来。说起来，DQ9也没啥可回归的，因为DQ系列虽然每作都会做一些细小的改进和变动，但整体延续下来仍旧还是那样，别瞎改，就是"回归"。

与上面两款作品相比，《洛克人9》可是绝没半点含糊的彻头彻尾的回归了。游戏的画面和音乐都是以标准8位机的形态进行制作，游戏难度也与元祖洛克人系列保持一致，玩家所能使用的按键也只有方向键、射击和跳跃键。其中，难度的"回归"是最彻底的，游戏中的许多场景和机关绝对的缺德，因此，尽管实际游戏流程很短，编辑室里的某同事仍然还是苦战一天后才得以通关……



↑这次回归的不仅是画面和难度，连「恶心」的封面也回归到了1代的水平。

硬派的胜利？

你能想象现如今一款FC表现水准、需要背版的高难度游戏还能首日就卖出六万份、并且极有可能达成首周二十万份这种成绩吗？《洛克人9》就做到了。尽管因为这种莫名其妙的"回归"方式让本作在发售前就备受争议和批评，但是结果说明一切：至少美国玩家用实际行动（掏银子）表明了对传统和硬派的喜爱。

本作的日版也已经在稍后的24号正式提供下载，不过相关统计数据目前尚未出来。个人感觉，成绩肯定比不了美版的首日6万份，看一看这几年洛克人相关衍生系列的几款作品，卖得最好的也就这水平了。很难想象日本玩家会有美国玩家这么执着——说实话，小编之前也都没敢想到会有这样的结果。《洛克人9》的这种画面、这种关卡设置、这种操作以及这种高难度，真的是很久很久没有见到过了。实在很难想象到这样的游戏在如今这样的游戏环境下还能取得这样优秀的销量，或许也就只有"偏执"的美国玩家才会有这样的反应吧。

↑从82年推出系列第一作到现在，"9"实现了真正的回归。

那么，本作的胜利是否代表了硬派游戏和高难度的胜利？至少是重新崛起的希望？这个实在是言之过早。难度高可以理解，不过画面回归FC这样的做法实在是"逆潮流而动"了，高游戏性自然是最需要提倡的，但是一款好玩又好看的游戏，和一款好玩但不好看的游戏，你会选择哪个？何况，要如今的大部分玩家接受这种画面和操作实在是有些强人所难了。

《洛克人9》的热卖顶多算是少见的特例，而非主流。

不过，至少CAPCOM和稻船敬二是成功了，如果本作最终销量能超过二十万份的话（极有可能），那么也就代表着至少有二百万美元的收入（下载类游戏无卡带或是光盘制作成本）——这还仅限于美国地区而言。开发这样一款"简陋"的游戏所需的成本呢？用膝盖想也知道少得可怜。

所以，当你发现接下来的《洛克人10》、《洛克人11》仍然是"FC游戏"时，请不要大惊小怪。

延伸阅读:什么是WiiWare?

WiiWare是任天堂在2008年推出的一项新的网络服务，类似于虚拟主机，可让玩家通过用Wii点数来购买Wii游戏，不同之处在于：虚拟主机是将以前世代的游戏重新推出，玩家可以玩到许多以前的经典游戏，而WiiWare则是推出全新的游戏，一些规模比较小但是极具创意的游戏都会在WiiWare上推出，除了可以给一些小型工作室一个机会，也可以让大厂商们可以作为创意的发挥之处，玩家也可以用比较低廉的价格来取得一些好玩的游戏。

曾经风光无限的天才，在人生坎坷中将怎样抉择

铃木裕你要去何方？——冈本吉起的独家访谈

——铃木先生是如何成功的？

冈本吉起■哎呀，久仰大名！久仰大名！真高兴今天能在这里遇到铃木先生，可以荣幸地邀请您一起喝杯茶吗？

铃木裕■彼此彼此！冈本先生太客气了，小姐再添一杯上好龙井！

冈本■嗯……观老兄气色最近很闲哪，还在老地方发财吗？

铃木■咳，一言难尽啊，老弟你也知道SEGA可没有CAPCOM那么好混，我这把老骨头混了二十多年不也还是一事无成……

冈本■老兄别这么说，我本人和我的一帮小弟都是很钦佩您的。其实我一直有个疑问，老兄如此高的才干，当年刚入SEGA几年内就平步青云，倒底是如何做到的？据我所知，铃木老兄从1983年进入SEGA之后，几年内连续发表了《hang on》、《space harrier》、《out run》等等等等数不清的街机游戏作品，速度之快让人不敢相信，而且素质还那么高，敢问老兄这么强的创意能力是否是得到了什么武林秘籍绝学呢？

铃木■哈哈哈，老弟你说笑了，我要是会武林绝学就不用在这儿混了。其实我只是把脑子里想到的东西变成想做的事情，并将之实现罢了。对于我来说，我不喜欢那种已经被定好筐架，再由你去加以改良的工作，那不符合我的风格，而且很容易让别人拿我的东西和原有的比较。我喜欢做的是那种从无到有的东西，一切从零开始，既不会有筐架的桎梏，也没人来限制你什么，这么我可以充分发挥我的想像力，这样做出的东西都会得到全新的评价，也会有更多的挑战性，所幸的是公司当初给了我这样的良好环境，那时我很年轻，我不断地萌发出新的想法，并且基本都得到了实现，那时我一天到晚都在思考这些事情，从最开始的街机筐体一直到《VR战士》，可以说是我的黄金时期。

冈本■啊……真是让人羡慕，当年我做《街霸》的时候都没有这么好的环境……

铃木■老弟啊，你那是身在福中不知福，你可知道我当初有多么苦吗……

——《莎木》的灵感是从哪里来的？

冈本■好了好了，咱不说这个了。还是来谈谈老兄您最引以为豪的《莎木》吧！不瞒您说这可是我最喜欢的SEGA游戏了，当年我可是连续穿了好几遍呢。

铃木■哎！你不提这个也罢，一提我就伤心！这年头懂艺术的人怎么越来越少了呢，都去玩什么"最初幻想"、"饿龙斗勇者"，人心不古啊……

冈本■老兄别这么说，至少在当时看来《莎木》的评价是非常高的，还有，您把那俩游戏的名字念错了……

铃木■不管那么多！反正我的《莎木》在今天这个时代是没法再出了，带到中国来的《莎木Online》也没什么成效，还号称网游大国呢，哎！

冈本■不过我倒是好奇，像《莎木》这样的创意当初您是怎么想出来的呢？别告诉我是凭空想像，我不信。

铃木■这个嘛……其实是我在SEGA长年工作一直以来的一个梦想，有幸在最后得以了实现。当年我在进SEGA之前是不怎么擅长玩游戏的，可以说技术非常烂，不过我闲暇时间喜欢旅游，不管是远近都喜欢到处逛。我小时候就喜欢骑着自行车到离家很远的地方冒险，为此经常被父母骂，上了大学后更是喜欢上了爬山，时常约上几个好友从山下一直跑到山顶，家附近的山山水水几乎都被我们玩遍了。还记得有一次我们开车行驶在山间小路上，因为兴奋甚至将车开到了时速40公里，差点将车滑出了山道，所幸及时刹住了闸才没让轮子掉下去，不然你今天就看不到我了。

冈本■我的老天，真够悬的，这就是青春吗……

铃木■所以说，我从学生时代开始对于冒险、探险类的灵感就已经达到了免许皆传的功力。我心中早已储存了相当多的想法，只是在等待一个能将之实现的机会。在80年代刚入SEGA时，我就想过要制作这种充满现实拟真风格的游戏，也提出过一些想法提案，但因为当时的技术力所限等原因公司并没有采纳，不过我并没有放弃我的想法。直到SS土星时代，我才得到了实现这种构想的真正机遇，在游戏中制作一个虚拟世界并在其中真实冒险的概念逐步成型，我便在很多人的支持与帮助下开始了SS版《莎木》的开发工作，说真的当时我心中十分兴奋，我终于可以把我多年的梦想加以实现了！

冈本■我好象是看到过SS版《莎木》的开发影像，您恕我无礼当时给我的感觉确实是惨不忍睹……

铃木■……你这么说的话也没什么。确实当时我们开发SS版《莎木》时遇到了相当大的难度，因机能限制做出的东西根本达不到我原定的要求，再加上当时SS的市场前景已经很渺茫，多次权衡利弊之后还是转移到了正在研发中的DC平台上，并且在DC上市后很快就与玩家见面了。

冈本■不过从二章后很多年都没有续篇的消息了。

铃木■这也是没办法的事，二章的销量不佳，即使我想继续做，公司老总们也不会点头的。不过倒是便宜了名越稔洋那小子，后生可畏啊。

——今后打算怎么办？

冈本■咳，咱聊了这么多，还不知道您现在过得怎么样了。听说《莎木Online》已经全面停止运营了，作为这项目的主持的老兄您是怎么打算的？

铃木■呜呜呜，你又说到我的痛处了，《莎木Online》是我寄予了很大期望的作品，还借鉴了很多寒国公司的经验，甚至不惜斥巨资引进网游人口巨大的中国，希望可以借此让《莎木》系列重获青春，但事非人愿啊，我后来才明白，现在的网游玩家都喜欢练级练级刷宝再刷宝，这种模式为主流的市场是没有人欣赏我的艺术的，日本这种形式的网游在中国根本就吃不开，经营惨淡是可想而知的，真是艺术家的悲哀！



冈本■这条梦断了之后，您还有什么打算吗？

铃木■我现在是无官一身轻，我曾创造的品牌已经没有什么可以再拿的出手的了。你要知道，对比在任地狱春风得意的宫本茂，我这个曾被赞誉为SEGA吉祥物的老骨头简直就是失败的典范啊，对比二十年前，我似乎有些江郎才尽了……

冈本■您难道没想过另寻出路吗？以老兄的才干和在业界的名声换份新工作应该不是很难吧。

铃木■我并不是没想过，但你要知道，我这些年几乎都是在失败中一路过来的，身价早已经不如当年了，即使我去另觅他处，有谁会要我呢？再说SEGA待我不薄，即使我这几年没什么作为，老总们还是给我安置了个创造官员的职位，嘿嘿，这名字不错吧？负责创造的官员，老弟你是不是很羡慕我呢？

冈本■这个……这职位我怎么听怎么像个整天吃饭睡觉的闲职呢？就跟某公司的久X良X健的高级顾问一样……不过我到是想问一句，铃木老兄是否还想创作游戏呢？您可还不到50岁啊。

铃木■说实话，我是很希望《莎木Online》从新再开始运营的，这是我最大的梦想，我不会放弃对此的努力，绝对不会，甚至是开发新续作也好，《梦幻之星》不是也借助网络化得以成功了吗？我相信《莎木》也不会就此埋没的。所以目前为止，我并没有离开SEGA的打算，我会继续在游戏业为实现我的梦想而努力。

冈本■哎呀，真是位了不起的人。不知不觉咱已经聊了好几个小时了，天色已晚，明天还要上班呢，那么咱有机会再聊？

铃木■能和老弟你聊天真是心情舒畅，我也要回家了，明天还要继续为游戏而努力，再见！

冈本■再见了您哪！

"我的生命已经献给《莎木》了，我不会放弃对她的努力。"

疾风流言帖

VOL.20

2008东京游戏展前后，相关传闻也比较多，且很多都是围绕着各大主机硬件与软件的核心问题，虽然经过TGS后不少传闻都会得到有效的证实或澄清，但有些事情不是说一个一两次就可以完全确定了的，因为无论是人言还是环境变化都太快，今天还是+1明天可能就会变成-1，就算是写在白纸黑字上的承诺也会在转眼之间变为空话笑谈，其实，如果没有这些传闻，业界就会缺少一份未知性与悬念性，难道不是吗？

□责编/翅膀

索尼开始开发PS4 继续沿用Cell内核

SONY已经开始准备后路了，以眼下的情况，庞大的软硬件开支与不甚景气的市场状况让SCE已经很难在PS3上坚持太久。目前SONY已经开发着手开发下一代主机PS4，与前几次换代不同的是，PS4比PS3将没有非常大的进化，CPU仍将采用PS3的Cell系统，并且，在大多数方面都将以低成本为设计目标，以降低主机的开发制造费用，并尽早投入市场。

Cell的开发让SONY为之投入了一笔巨额的资金，而这款应用在PS3上的核心CPU并没有得到有效的收入回报，不要说本世代，就算再加上一个世代也未必能还清这笔帐，再加上SONY的其他产品有很读也采用了Cell核心，所以PS4不会再专门开发一款新的CPU，而是会将Cell加以改良继续使用。因此PS4的性能不会比PS3高出太多，相反会在外观造型、规格内存等方面加以细致化、小型化，换句话说，就是类似于任天堂的NGC到Wii的转变一样，以机能之外的方面吸引消费者。而这不仅是CPU的问题，尽力削减成本是最主要的原因之一。另外，SONY吸取了本世代的教训，将会全力开发这款新一代的主机，以争取提前竞争对手抢先上市，目前来说估算时间，应该在2011年。

编者按：这个算是众多关于PS4消息中最为确切的一条了，PS3现在的状况不算很好，SONY为此赔了很多钱，下一代主机采用低成本战略倒是合情合理，只不过Wii那样的转变可不是想学就能学的来的，倒是比较在意是否会像PSP那样以改良的方式推出呢？让我们期待以后几个月内的厂商动向吧。

60 可信度

《天诛4》将有PSP版?

"立体忍者活剧"的新作《天诛4》即将于10月23日于Wii平台推出，相信已经有不少系列的忠实爱好者为此专门购入了Wii主机以期待新作的降临，而最近来自澳大利亚审查机构以及开发厂商内部的消息显示，这款游戏很可能并非Wii独占作品。

在澳大利亚负责游戏审查的机构OFLC最近给《天诛4》的游戏评级中，机种一栏并非标注的是"Nintendo Wii"，而是意味着多平台的"Multi Platform"，这一情况出乎很多人的意料，因为FromSoftware或任天堂方面都没有提到过《天诛4》存在其他机种的消息，那到底这MUL是从何而来呢？在这之后有人通过相关渠道联系到了开发游戏的内部人员询问过此事，得到的答复更加出人意料，据称开发组正在加紧制作《天诛4》的PSP版，在Wii版上市之后就会予以公布，而且还会追加Wii所没有的新内容。

编者按：《天诛》系列之前在PSP上只出过一款合集类的《忍大全》，还没有推出过正统系列作品，《天诛4》是首次登陆Wii，要说出PSP的版本估计也只会是外传类的其他作品吧。

30 可信度

SEGA将推出新型掌机?

曾经的硬件巨人SEGA退出主机硬件市场已经有很多年了，且作为软件商在今天混得很舒服。而最近有多家海外网站报道了一条消息，据称SEGA目前正在研制一款新型的MP4播放器，其除了播放视频外，还将对应游戏功能，以及收听音乐、阅读电子书、上网等一系列功能，这种概念与SONY的PSP似乎非常相似。

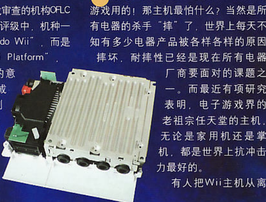
这款命名为"Sega Vision"便携播放器据称已经得到了SEGA公司内部人员的证实，SEGA的确是在开发这款新型的MP4播放器，并且将于明年2009年发售。不过不同的是，内部人士称这款播放器并非是以游戏作为主要卖点的，因为SEGA目前还不打算重新参入游戏主机的硬件市场，SEGA仍然会继续自己软件开发商与发行商的位置，做自己想做的游戏，只是在主业之余会开发一些软件之外的东西，仅此而已，另外，对应这款播放器的游戏应该只是像手机游戏那样的Java游戏。

编者按：SEGA现在日子过得比以前好多了，SEGA的老人们恐怕不会从心底彻底打消对硬件市场的野心，猜测，这款播放器估计是其的一块探路石，如果效果不错的话，不排除SEGA会推出新款游戏掌机的可能，NDS与PSP之间似乎还缺少一个合适的"第三者"。

50 可信度

任天堂的主机是最耐摔的?

游戏主机是做什么用的？当然是玩游戏用的！那主机最怕什么？当然是所有电器的杀手"摔"了，世界上每天不知有多少电器产品被各样各样的原因摔坏，耐摔性已经是现在所有电器厂商要面对的课题之一。而最近有项研究表明，电子游戏界的老祖宗任天堂的主机，无论是家用机还是掌机，都是世界上抗冲击力最好的。



有人把Wii主机从离地1公尺高的地方做自由落体式下降，清脆的响声后主机没有任何异常状态，在反复摔了10次之后，主机依然完好如初，可以正常运转，这确实让人为之侧目。而任天堂的掌机更为皮实，在高达1.5公尺的高度上向下摔10次以上后，这部顽强的NDS仍然像新机一样将自己的游戏画面展现给摔它的人，就像是骄傲的挑衅一样。这还不算，据传，任天堂当年最早的"砖头GB"简直就是白金钻石造的，在90年代初中东海湾战争中一部GB被一名士兵带在身上，当一枚炮弹把士兵炸得死无全尸后，这部GB虽然外表灰黑如铁，但回收人员居然发现这东西仍然可以正常开机玩游戏！甚至有人称当年伊拉克在考虑是否采用GB的材料做士兵们的防弹衣。

编者按：虽然有些夸张，不过老任的东西皮实倒是没说的，据称任天堂为了防止小孩子将主机误摔而做了特别防震处理。另外，测试归测试，摔东西还是不好的，好孩子不要模仿哦。

70 可信度

X360《最终幻想13》仍将有日版发售

前段日子《最终幻想13》美版跨X360平台让业界炸了好长一段时间，所幸SE多次信誓旦旦地保证日版仍将由PS3独占才使索饭们愤怒的心情逐渐平息下来。但世界变化快，人心变化也更快，就在08TGS前后，又传出了数个版本日版FF13将登陆X360的消息，让人不禁又对这款神作的去向产生了兴趣。

一种版本称，目前SE在开发游戏之时，已经为X360版准备了美版与亚洲版两种版本，美版就是之前E3展上公布的，而亚洲版则是面向亚太地区推出的版本，将在香港、台湾、东南亚地区上市，其中还包括日本，亚洲版将采用英文语音日文字幕的方式。从这种说法来看似乎比较合情合理，以前很多X360美版游戏都是如此发行的亚洲版本。而另一种传言则更为直接，称X360美版发售的同时也将同步推出日版，也就是说全版本的FF13只是比PS3晚上市一段时间而已，"独占"完全不存在了。但这种说法存在比较大的争议。而目前官方的消息显示，X360《最终幻想13》现在只存在欧美版，亚洲发售的版本仍在未定计划中。具体到底是如何，我们现在还无法完全确定，等待官方的确切消息似乎是唯一的选择。

编者按：世界上最不可靠的就是商人说的话，在利益驱使下没有事情是绝对的。猜测SE现在还在观望中，如果PS3在未来半年内仍达不到显著优势的话，这所谓独占恐怕也只是空话，看看SE已经在X360上推出多少RPG就知道了。

40 可信度

中国电玩榜

最期待游戏TOP10

Game Chart

1 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险

■2009.3.12 ■59.99美元

在1998年的浣熊市事件后，克里斯协助建立了生化恐怖安全评估联盟（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA），威斯克也将在游戏中登场。



387票

2 最终幻想13



363票

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演

■2009年预定 ■价格未定

虽然在E3展上宣布本作将在PS3和360两个版本上发售，不过其日版和试玩版仍然还是PS3独占。这次的东京游戏展上，SE就在专门的"小黑屋"上播放了40分钟的视频。

3 超级机器人大战Z

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟

■2008.9.25 ■8329日元

游戏已经正式发售，相信狂热的机战玩家已经打穿一周目了。说起来，本作的超级系主角机竟然使用扳手……果然是名副其实的修理工专用机。



356票

4 战争机器2



332票

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击

■2008.11.7 ■59.99美元

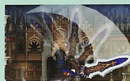
本作预定11月7日同步在台推出中文版，普通版定价1490台币，并预定推出采用金属盒包装，内含游戏设定资料集、幕后花絮DVD等附加周边的限定版。

5 恶魔城 · 被夺走的刻印

■NDS ■KONAMI ■动作游戏

■2008.10.23 ■5140日元

女主角能够同时穿上三种不同特殊装备，而且每个装备都有相应的不同按钮，比如"Y"和"X"是对应每只胳膊，"R"是指主角身体的后背。



314票

6	XBOX360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.3
7	XBOX360 / 古墓丽影 · 地下世界 / EIDOS / 2008.11.18
8	PS2 / 真 · 三国无双5 SP / KOEI / 2008.10.2
9	PSP / 最终幻想 · 纷争 / SQUARE · ENIX / 2008.12.18
10	PSP / 勇者别嚣张or2 / SCEJ / 2008.10.16

CHECK! 威斯克再现生化危机！

本届TGS估计会有大量的新情报透露，其实仅仅是任天堂新发布的NDS后继机就已经足够吸引人们的眼球了，而这款新型机的宣布其实早已在人们的预期之中。游戏方面，系列经典反面角色威斯克将在《生化危机5》出现并且有可能协力使用的传言。



↑玩家扮演的破坏神追加了新技能"地下大地震"，威力非常之强劲。

《超级机器人大战Z》和《真 · 三国无双5 SP》已经发售，下期将从本榜撤出，上榜游戏则是PSP上的《勇者别嚣张or2》。《勇者别嚣张》系列打破了历来"勇者正义，恶魔邪恶"的惯用设定，玩家扮演魔王通过有策略的经营地下迷宫、养育恶魔来打败不断入侵的勇者们。

这次的续作《勇者别嚣张or2》中玩家将继续扮演破坏神在地下繁衍魔物，抵抗来犯的勇者们。本作中将导入世界地图概念，关卡数也将是前作的4倍，勇者的数量将是前作的2.5倍，而魔王军的魔物种类也将达到前作的3.3倍。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.9.22-2008.9.28

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008.9.25
2	NDS	口袋妖怪 · 白金	任天堂	2008.9.13
3	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
4	NDS	世界毁灭	SEGA	2008.9.25
5	PS2	筋肉人大奖赛2	NBGI	2008.9.25
6	NDS	龙珠DS	NBGI	2008.9.18
7	PS3	交叉利刃	COMPILE HEART	2008.9.25
8	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
9	PS3	潜水员假期 被隐藏的记录	SCEJ	2008.9.25
10	Wii	灾难：危机之日	任天堂	2008.9.25

■ PS2上的《超级机器人大战Z》首周销量约为37万份左右，比第三次α首周47万的销量有所不如，但略高于OGS的34.6万，从走势来看还是很有希望突破五十万份的成绩。《口袋妖怪白金》的销量早已轻松突破百万，估计这个势头还将维持相当一段时间。



TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

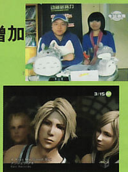
AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.9.21-2008.9.27

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
3	XBOX360	星球大战 · 原力解放	LucasArts	2008.9.16
4	Wii	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
5	XBOX360	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
6	PS2	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
7	XBOX360	摇滚乐团2	EA	2008.9.19
8	XBOX360	战火兄弟连 · 地狱高速路	Ubisoft	2008.9.23
9	NDS	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
10	NDS	星之卡比 超级华丽	任天堂	2008.9.22



■ 本期美国榜除了前两位是任天堂家族的长盛不衰干将之外，其余基本都是新作。其中华纳兄弟的《乐高蝙蝠侠》成绩突出，除了PSP版之外，其余各个版本的作品均冲进了前十，借着《蝙蝠侠6》电影的大热卖，也带动了游戏销量的火热。

新栏目再变革 点播台内容量增加



小沛才主持了两期“闯家点播台”，不过收到的读者建议还有点播内容明显增加了不少。对于收到的建议，小沛丝毫不敢怠慢。在这些建议中，大部分的意见是加长节目时间，以便播放更多内容，读更多的读者来信，那么以后这个栏目也就不再固定时间，而是依照节目需要来灵活调整。希望大家继续给我们提出改进的建议，谢谢大家！

编辑参与挑战 点评更加丰富！

经过了几期的改版，小沛认为“火线点评”这个栏目除了配音之外还应该加入一些新鲜的东西，于是本期的“火线点评”就加入了编辑挑战这一实验性环节。本期加入这一环节的是Wii版《洛克人9》，进行挑战的则是《掌机迷》的翔武同学。不过我要在这里强调的是，翔武玩这个游戏的时间并不长，所以不是“最速”，仅仅为个人挑战。玩家们可以试着和他比一比，因为小沛觉得他目前的这个成绩已经很不错了。



更加丰富的内容

更为全面的游戏评论

←小沛与众编辑为您奉上更精彩的火线点评。

抽奖进行中 奖品蓄势待发

首先我要在这里恭喜那些已经拿到奖品的读者，而还没有得到的也不要灰心，我们每一期都会准备很多奖品，而且花样繁多，投资巨大。至于中奖名单，也是在每期的光盘中都会公布，不过名单不见得是在“闯家点播台”这个栏目里公开，大家自己找一下吧，不会很难找，绝对惊喜哦！

十月金秋，《电击收藏》伴您共度清凉时光，精彩一同分享！

电击光盘盒

格斗大赛落幕！派发大奖，下期揭晓！

《闯家点播台》内容增加时间延长
《电击收藏》，打造《电软》最强栏目！

寂静岭5 恐怖初探攻略

让众多玩家翘首以盼的《寂静岭重归故里》终于推出了！本作的素质绝对是大幅度提升，像画面这类显而易见的东西就不用说了，本作的流程长度也绝对会令玩家满意。本次的“热门攻略”栏目，我们就为大家带来这款游戏的详细系统介绍，为大家铺平攻关之路，喜欢本作的玩家一定留意。

传统洛克人来啦 超经典FC点阵画面

当年的正统《洛克人8》几乎被人们认为是系列的终结，如今，正统系列终于回归了！然而出乎我们意料之外的是，与其说《洛克人9》是Wii上的作品，倒不如干脆看作是一款全新的FC游戏。你的确没有听错，就是20多年前的FC。因为本作的画面完全回归FC水平，包括人物的造型、场景的设计、整体发色数等等。大家一定很好奇吧？那就放入光盘，我们一起来惊讶！



←本作虽然为网络下载方式，不过现在的热度却不亚于其他大作。

精彩点评 翔武亲自挑战

↑不断挑战最快纪录就是最大卖点。

精选当期所有优秀游戏作品 为您带来一小时以上的视听享受

本期的精彩节目还有：《老虎伍兹09》，高雅的绅士运动本次以更为真实的面貌登场，即便是新手也能够体验到成长为大师的乐趣。《宝贝万岁 天堂的烦恼》，可爱风格的游戏在360上并不多见，本次的作品继承了上一代的优良品质，精彩不容错过。最后，本期光盘里附送的非节目内容也非常超值！容量远超以往！大家一定要记得把《电击收藏》光盘放进电脑，惊喜即刻就到！



→精彩内容不断，让你一次过瘾！



精彩接连不断

HOT! TOPICS 格斗大赛落幕之后，精彩继续!!

第一届编辑部恶搞格斗大赛终于圆满落幕了！小沛第一次担任了从先期策划、比赛规则制定，然后到了组织比赛、参与赛事，并且还担任裁判、场外解说……说实话，这些日子下来仅这一个节目就让小沛劳神不少，同时也苦了咕噜和大粽子这两位幕后英雄。这里，我要特别说一下咕噜同学，他因为带病熬夜加班，导致支气管炎发作住院，整个国庆假期都是在医院度过的。节后回来，整个人瘦了十多斤！不过咕噜从没有抱怨过什么，因为他和我们一样，热爱这个工作，并且因为我们的努力能给大家带来欢乐而感到满足。小沛说的这些东西都是由感而发，并不是在诉苦，而是希望读者们了解，我们真的是在用心来制作每一个节目。小沛带队《电击收藏》后，对于这个团队的要求更加严格，我们力求将《电击收藏》做成《电软》的每期最大看点，成为您拿到杂志之后第一个想要观看的内容！

格斗大赛是小沛策划的第一个真人互动栏目，依照目前读者们的反应来看，反响还是很不错的。那么我们下面还将为大家带来哪些精彩的真人节目呢？照例，小沛还是要在这里稍微透露一下。



目前我们正在策划多个内容，其中包括：骨灰级游戏机回顾特辑，内容就是搜集PS时代甚至还要早，并且普及度不是很高的游戏机，例如VB等等，来为大家进行一次回顾。还有焦点新闻评述，也就是当业界发生一些爆炸性新闻时，我们会邀请多名编辑就这些事件进行深入剖析，为大家细说根由。最后就是不定期的各类游戏比赛，包括各类神秘的“才艺表演”等等……小沛很庆幸自己在这方面的创作激情还算高涨，希望今后大家多多支持，《电击收藏》绝对会越来越精彩！

特别提示：快把光盘放进电脑，有超多你意想不到的神秘大礼呦！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本次的评测可谓疾风怒涛！因为今回有《超级机器人大战Z》和《寂静岭5》两部大作，然后还为大家带来了其乐无穷的《乐高·蝙蝠侠》，恐怖、热血与休闲的游戏都有，请大家一起品尝吧！



9月16日 洛克人9



Wii
■CAPCOM
■动作
■日版 ■下载
■全年龄 ■1人



洛克人9系列正统作品的素质勿庸置疑，以全新故事搭配怀旧规格的声光效果与简单的操作，重现早期系列作的复古风。本次在WiiWare推出《洛克人9 野望的复活》，是一款绝对值得向大家推荐的高素质作品。本作系统与《洛克人2》的相似，洛克人拥有跳、跑、射击等动作，而后时代作品中出现的滑行、蓄力、冲跑都没有出现。本次任务的目标依然是打倒八位机器战士，而每击倒一位，都能获得他们的特殊武器。**By 七曜**



《洛克人9》是系列沉寂了10年之久的最新作，与其说是Wii上的作品，倒不如干脆看作是一款全新FC游戏。因为本作的画面完全回归FC水平，包括人物的造型、场景的设计、整体发色数等等，都像是在用Wii来玩FC的模拟器。本作的制作人依然是《洛克人》系列生父稻船敬二及竹下博信，这次游戏的品质无需多言，还是非常有挑战性，而在画面方面，尽管老玩家觉得非常亲切，不知道新玩家会不会领情呢？**By 小沛**



在128位机上做8位机的游戏，光凭这个就要向CAPCOM顶礼膜拜，不管是画面还是音乐风格全都变回了FC的"原汁原味"，从那个年代过来的玩家恐怕都要泪流满面，不过虽然是8位机的水准，但画面清晰度还是很高的，基本不会看到多少锯齿狗牙之类的东西，由此看来厂商并没有偷懒。游戏的难度依然是那么高，各种设定与让人恼火的机关陷阱也完全"回归"，如果你喜欢洛克人，就绝对不容错过。**By翅膀**

9月18日 信赖铃音·肖邦之梦



PS3
■Bandai Namco
■角色扮演
■日版 ■BD
■全年龄 ■1人



本作可以看作是XBOX360版的强化型资料篇，再说直白一点，就是NAMCO的骗钱把戏。首先是增加了两名新的可操作的角色——**クレッシエンド**和**セレナーデ**，他们是在原版中是与重要剧情紧密相关的人，在本作中终于都会成为了可操纵的角色。除此之外在PS3版中玩家可以在宝箱内获得各角色的特别服装，会在战斗等各方面表现出来。故事的流程也进行修改，玩家能够更加深刻的了解故事全貌。**By 七曜**



《信赖铃音》原来是360上为数不多的日式RPG，如今又转战到了PS3上面。本作是以19世纪波兰音乐家肖邦为主题的梦幻风格角色扮演游戏，叙述重病的肖邦在临终前所经历的一场梦境世界历险。PS3版加以强化，追加了新任务、新迷宫、新玩家角色、新换装系统等要素，并且强化了剧情事件的演出，主要就是增加了几个角色的戏份和配音。不过这个游戏对于玩过360版的玩家是否有吸引力，我表示怀疑。**By 小沛**



虽然X360版已经推出了近两年，不过因为原作的高素质，PS3版的画面在现在看来依然是很绚丽的，对比同社前月的《薄暮传说》也要略胜一筹，只是人设的幼齿风格仍然不是每个人都会喜欢。PS3版新加的要素不能算很多，不过新同伴和新增加的多重结局对于玩过X360版的玩家倒是颇具吸引力，让故事更加完整的同时也增加了重复可玩性。只是，这款PS3版本还是给人一种晚出了两年的遗憾感觉。**By翅膀**

10月2日 雷电4



360
■MOSS
■飞行射击
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人



本次X360的移植版可谓相当成功，几乎是完美移植了去年发售的街机版，而且在街机版的基础上还添加了很多新鲜元素。游戏的手感很不错，而且拥有非常完美的平衡性，比《雷电3》强出不少，可以使用的武器非常丰富，并可自由调整8种难度，在第4关之后增加了2个关卡，使总关卡数从街机版的5个变成了7个。把自己的得分上传到网上参加排行榜的"World Ranking"模式则是特意为XBOX360版而设置的。**By 七曜**



360版《雷电》是街机的移植版，除了保持原有的街机模式，还加入了很多丰富的要素。例如加入可自由调整的8种难度、在第4关之后增加了2个关卡、增加了三种挑战模式，并且还有画廊和视频保存等几个模式选项。在内容方面自然是要比原来的街机版丰富很多。作为一款纵版射击游戏，本作的操作是最简单的类型，没有任何复杂的系统，玩家要做的只是射击、武器升级、躲避子弹而已，简单而富有乐趣。**By 小沛**



这游戏给我第一感觉就是系统界面很干净很清晰，每个选项是干什么的都标示得很清楚，让人一看就有想玩的欲望。游戏难度适中，对本人这种飞机游戏菜鸟来说也不算很难，几处麻烦的地方放几个保险也能顺利过关。不过游戏的画面被强制缩小到了屏幕中央的纵16：9比例，玩起来颇令人不爽，感觉就像是显示器被切割成了三分之一似的，玩时间长了很容易眼睛疼，这也算是家用机上推出纵版STG游戏的硬伤了。**By翅膀**

外部の意见看板

百家争鸣！

●goingamer论坛对本刊点评游戏的评测（www.goingamer.com）

乐高·蝙蝠侠

《乐高：蝙蝠侠》是以著名的乐高积木为造型的又一作品，总体上看，本作比较贴切PSP游戏机游戏的特点——短小精干。游戏中各种场景和人物无时无刻不体现出积木的元素。游戏的画面美观，再加上用积木的衬托，使玩家有种童心未泯的感觉，在表现力分数上提高不少。游戏系统并不复杂，很容易上手，对敌人的物理攻击、飞镖攻击、炸弹攻击等打斗场面制作的也很细致，但是小心不要无伤到自己的同伴。但是本作似乎没有脱离《乐高：印第安纳琼斯》的大环境，依然是积木的收集、拼装，同伴的自由切换等，让人感觉只不过是故事和故事背景换掉了而已，游戏内容和系统没什么新意和大的突破，这点让游戏的耐玩度大打折扣。游戏的音乐和《乐高：印第安纳琼斯》区别并不明显，似乎就是在沿用它的音乐。虽说有些新瓶装旧酒的嫌疑，但是游戏中也有它自己的独到之处，例如绳索的运用、人物在转换台的转换、转换后特有的能力、飞镖等，这些都是过关解谜的必备要素，合理的运用它们也不是一件简单的事情。

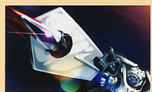
By刀刀BOBO

信赖铃音·肖邦之梦

作为XBOX360上倍受好评的RPG作品的复制品，PS3《信赖铃音 肖邦之梦》在原有的基础上，增加了若干新要素，使得原本已经出色的本作更加完美。画面方面完全承袭了360版的细腻程度、清新风格，虽然没有明显的视觉增强，但是单单是完全再现360版的效果，已经足够让人爱不释手了。故事剧情方面，PS3版新增加了2位角色，同时围绕着新角色，会展开全新的剧情。另外，收录的全新任务，更使得游戏可玩度有所提高。游戏系统方面，厂商部分修改了游戏主要剧情，玩家能够更全面的了解故事全貌；新追加的各种靓眼的服装也是PS3版的一个亮点，装备这些特殊服装后角色的装束将会在剧情动画、移动、战斗等各方面表现出来。操作感没有什么太大的改变，音乐依然优美动听，另外一点不得不提的是，PS3

9月25日

超级机器人大战Z



PS2
■Banpresto
■模拟战略
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1人

机战年年有，素质也不高，本作只推荐给机战犯和萝卜控们，不过机战向来也只针对这群玩家。从游戏封面到游戏品质，可以说是"千年不变"，每作的封面都是将一堆机器人堆在一起。对机战的评测其实也可以万年不变，除了所谓的画面进步、读盘时间缩短外，没有什么值得惊喜的地方。当然这个画面进步也是相对此系列之前而言，在细节上更细致了。如果你是机战犯，你是萝卜控，那么还犹豫什么呢？ By 七曜

本作可谓是PS2最终的辉煌之一，这款游戏采用了新的小队系统，玩家可任意搭配不同机体来组队，不受小队系统的机体消费值限制，在战斗中可视情况来选择不同的队型。另外，游戏一共收录了22部作品，其中包括9部新参战作品，以及游戏原创的角色与机体。不过本作的男主角外表实在不怎么样，而且主角的超级系机器人居然是个修理机……这些方面恐怕玩家们要适应一下，至于其他方面，绝对优秀。 By 小沛

战斗动画的再次细致强化，重新混音的BGM，改良进化后的小队系统……最新的家用机版机战新作果然没有让人失望，参战的所有作品不分新旧都经过了全新绘制，包括组队在内的各种系统也经过了颇为人性化的改良，让人玩起来更舒服，精神指令的相对弱化和PP学技能的严格增加了不少游戏难度，两主角相加总和100多话的长度相当耐玩，原创角色方面的设定与剧情也很值得一看，强烈推荐！ By翅膀

9月25日

X 边境



PS3
■compileheart
■角色扮演
■日版 ■BD
■12岁以上 ■1人

如果你没有PS3，那么你大可不必期待本作，在笔者拿到此游戏后，深感后悔购入了如此雷作！本作集合了CAPCOM、日本一软件、GUST、BANDI NAMCO Games、IDEA FACTORY五社的人气角色，这就是本作的唯一卖点。至于游戏本身，你玩了以后一定会吐槽，游戏单通一遍就花了笔者65个小时，剧情很俗套，战斗系统缺乏新意，画面根本不像次世代的，完全对不起PS3。 By 七曜

《X边境》是一款充满幻想色彩的RPG，共网罗了5家知名厂商的人气作品。本作的故事天马行空，能够把这么多不同世界的人聚集在一起，编剧的确是煞费了一番苦心。在游戏中，玩家扮演的是原创角色，到访魔界、幻想界等数个舞台与知名角色相遇展开剧情，当中也有些角色会以敌人身分登场，但只要满足一定条件，也有可能成为同伴并影响故事发展。本作的最大吸引力也就是那些熟悉的角色了。 By 小沛

虽然是PS3少有的RPG游戏，但如果抱着玩次世代RPG的心情去玩本作一定会大失所望，与其说这是PS3的游戏，不如说是PS1的游戏，简单的系统加上颇为"朴素"的游戏画面实在难以想像这是在最强机能的主机上推出的游戏。当然，游戏主要的卖点是在集合五大公司的人气角色和他们演绎出的穿越式剧情，尤其是众多人气美女的加盟和为她们换装的要素可以萌倒一群宅男，控的话倒是可以玩得很欢乐。 By翅膀

9月25日

噬魂师 单调公主



Wii
■Square Enix
■动作
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1人

本作是根据同名动漫作品改编的动作冒险游戏，游戏也忠实的还原了原作的剧情和设定，例如玩家的目的是收集"99个人类灵魂"和"1个魔女的灵魂"，当"武器"吞噬灵魂后就能升级成为死神专用武器"死神武器"。游戏的战斗部分充分利用了Wii的体感操作功能，虽然动作有些僵硬，但还算生动，SE出品的动作游戏也一贯有此硬伤，所以如果你把它当成ACT来玩可能就会大失所望了。 By 七曜

本作是一部动漫改编作品，抛开漫画不说，这个游戏只能算是达到了众多改编游戏的平均水平。游戏中玩家操作摩诃与噬魂等原作登场角色，在冒险部分体验奇特的校园生活，与形形色色的人物互动，调查神秘失踪事件。在动作部分使用Wii遥控器手柄与神秘敌人进行战斗，充分利用职人与武器间的灵魂共鸣来发挥强大力量，夺取化为鬼神之卵的灵魂。本作请到原作者担任故事监修，所以改编自然原汁原味。 By 小沛

SE发行的动漫改编游戏并不多，以前推出的《钢之炼金术师》从整体素质开看还算不错，本作也同样继承了这种游戏风格，动画渲染的角色操作起来比较流畅，打击时的特效也很足，就是手感相对来说还比较欠缺，毕竟SE还不是做ACT的料。游戏新增的原创角色是亮点之一，与动画结合的很巧妙，对于动画原作的FANS来说很有吸引力。这款原作有深夜档的作品还是一定要看过原作才能体会出本来的乐趣。 By翅膀

9月30日

寂静岭 重归故里



PS3 360
■KONAMI
■动作冒险
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人

本作距离上一作《寂静岭4》的发售已经有4年之久，拿到游戏后有一种久违的感动。凭借次世代主机的强大机能，将游戏风格渲染的非常写实化。系列以前的各种经典怪物以及大量的新怪物都出现在我们面前，本作首次采用了真人演员动作捕捉技术，让游戏的怪物动作比之以前更加逼真了。在使用了经过改良的全新战斗系统来进行进攻和防御，使用动作和技能给予我们全新的感受。 By 七曜

《寂静岭 重归故里》终于在次世代平台上登场了，令次世代平台的恐怖佳作又增添了一款。这次玩家在游戏中扮演的是一名归国青年军人，由此可知，这次面对的怪物也会比以往强大一些，要不然制作人也不会把主角设定为一名军人了。这种系列作品的一大看点就是借由次世代平台的处理与绘图能力，展现出超越以往的高画质，并且营造出更为诡异恐怖的气氛。很明显，在这些方面本作做得非常出色。 By 小沛

次世代首款《寂静岭》的表现绝对可以让系列FANS感到满意，那种压抑的游戏气氛在新主机强大的视觉表现面前表现得淋漓尽致，游戏中的各种场景描绘得十分逼真，手电筒等光影效果尤其出色，表里世界所分别展现出的那种压抑、颓废、难受的感觉让人从心底感到毛骨悚然，而且本作各种怪物极其恶心，残杀与血腥程度也达到了一个等级，尤其是鲜血喷涌的场面实在是考验玩家的心理承受力。 By翅膀

百家争鸣！ 外部の意见看板

版跟360版比收录了全新的过场动画，因此，就算已经玩过360版的玩家，为了以上这些新要素，还是值得再次尝试的。虽然游戏总体来说是款几近完美的RPG，然而依然存在着游戏整体没有过多的改变和提高，读盘速度比较缓慢等若干小问题，但暇不掩玉，喜欢RPG的你绝对不要错过这款游戏。

超级机器人大战Z

游戏的画面十分精美，不论是2D人设还是3D建模，都细腻的体现了原作精髓。而游戏的大部分音乐则是在原有基础上重新混音制作的，热血依旧；新增的原创音乐也很有特点，让人印象深刻。本作在剧情方面讲述了由于时间、空间的交错而延伸出的一系列故事，配合多主角、多视点的描述方式，相信玩家可以更好的融入其中。游戏中的进行方式依然是战棋回合，不过本作在原有系统的基础上进行了更加强大的进化——小队系统，该系统与@系列的小队系统有些类似，但进化了许多，这让战术在进攻、防守的选择上更加多样化，玩家只有深入的了解系统才能更顺利的取得战斗的胜利。机战系列的读盘时间向来都很让人放心，本作更是达到了一个新的高度，画面间的切换以及SL时的读盘时间都有明显的进化，如此一来玩家不但可以享受更加流畅的游戏，想要重复挑战反复读档也变得方便。

玩家（忍）的机战Z评测

本次的机战Z可以说是系列画面的又一大跨越，清晰度在OGS和OG外后再度提高.机体更细腻机体的关节和武器更完美的表现出来，高达战舰等机体的比例更合理化。CUT-IN画面更多。本作可以说在大分辨率显示下也不会像OGS明显的狗牙出现，而这次机战Z采用比较特殊的分辨率，所以适合现在的16:9 ，16:10显示设备。人物头像不少重制和提高了分辨率，背景也大量更换.本次战斗画面又一大特色就是因攻击地形体积不同也会产生变换，拿超重神的飞拳打比方。看过原作的玩家都知道.使用飞拳时候脚步会展开压到地面上.而如果你在空中使用的话就不同，显得更真实更合理.地对空的时候机体会成45度角的攻击。

9月8日

神秘事件档案 百万遗产



NDS
■任天堂
■推理游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



发售前没见怎么宣传的作品，实际游戏素质还是蛮高的。玩家要做的就是找到各种隐藏的物品以推动剧情发展。游戏一开始提供了Rookie和Detective两种难度选择，前一种无时间限制且有许多提示可以使用，后者则有时间限制而且提示数量也少得多。除了根据物品名单在画面中将这些隐藏的东东全找出来之外，还有许多小游戏等着玩家，例如擦拭物品、与物品互动、拼图、找茬等等，乐趣无穷，画风也很可爱。By 北斗



挂着侦探游戏之名的找茬类小游戏合集，对玩家的眼力更是一个考验。为了使玩家可以轻松入门，特别为玩家准备了简单模式，在这一模式下不但没有时间限制玩家快速过关，还有很多提示。而高级难度下，玩家则必须抓紧时间并且不断几乎不会得到提示。擦物品、拼图等小游戏也颇有乐趣，清新可爱的游戏画面也会让玩家眼前一亮。虽然不是名作大作，但绝对可以给玩家带来乐趣，更会使玩家在游戏中得到放松。By 雪飞



这个游戏与“神秘岛”和“强尼的脱出”有些相似，玩家需要从一个固定场景中找到可以调查的东西，当找出全部的线索之后即可过关。这样的游戏是DS低成本的典范，游戏性只限于解谜部分，制作的资金不多，游戏的制作周期也很短，推出的速度也快。玩家在解开所有的谜题之后，再玩第二遍就没有多大意思了。所以这个游戏的重复性很差，靠攻略玩的话也是索然无味，大家还是独立完成游戏吧。By 猴子

9月9日

命运迷宫DS



NDS
■Graffiti Entertainment
■角色扮演
■美版 ■卡带
■13岁以上 ■1人



比较传统的美式D&D游戏，玩家可以从战士、法师、刺客等多种职业中选择自己喜爱的展开冒险。在人们聚集的部落中与人对话接受各种各样的委托，帮助他们解决困难。不过本作的舞台可没什么野外场景，基本上都是在各种各样的迷宫中进行的。游戏画面实在是太粗糙了，虽然是伪3D，但是采用的是第一人称视角，操作比较别扭，战斗节奏较缓慢，缺乏技术含量。文字太小，看着有些累，不少台词倒是挺恶搞的。By 北斗



GBA作品的续集，玩家在游戏中必须挑战地下城，典型的美式角色扮演游戏。进入地下城之前玩家要在地上城镇搜集情报，并且购买各种武器和装备，准备万全后才能进入地下城。不过本作的游戏画面过于昏暗，对玩家的视力是一个挑战。另外由于细节部分交代不清，玩家经常会不知道自己到底在干什么、下一步该干什么。无论各个方面本作都仍然停滞在GBA时代，实在是比较让人失望。By 雪飞



这是一个美式幻想风格浓郁的游戏，国内玩家一时间不太容易适应。游戏的界面就很不友好，玩家需要用触笔引着主人公到各种地方去接任务然后开始冒险，整个游戏与以前的许多同类型游戏相比，没有什么超越的地方，而艰深晦涩的游戏操作、落入俗套的剧情和看起来丝毫没有什么个性的主人公，使这个游戏的可玩性也大为降低。如果说现在没有更多选择的话，那么这个游戏还可以拿来一玩。By 猴子

9月16日

星球大战 原力解放



PSP
■LucasArts
■动作游戏
■美版 ■卡带
■13岁以上 ■1人



《星球大战 原力解放》是多平台发售的作品，总体来看，PSP和PS2大致属于同一版本，而360和PS3属于另一版本，虽然在情节方面大致相同，但是关卡场景、关卡数量和系统都不同。本作在战斗手感上还是比较好的，打起来的感觉比较爽，可收集的要素例如光剑原石、各种服装，水晶等较多。不过可能由于机能限制，游戏的贴图有不少明显的破损之处，视角方面的呈现和校正都让人感觉比较不爽，有待改进。By 北斗



分散投资广撒网的一款作品，在多个平台发售，本作则与PS2版基本相同。《星球大战》的人气有目共睹，手持光剑砍杀敌人也是无数玩家童年的梦想。本作则带领玩家进入星球大战的世界，并配以各种收集要素，丰富了游戏的内容。战斗系统并不复杂，玩家可以轻松上手，但成为达人却非一日之工。不过本作依然存在着不少缺点没能克服美版游戏的通病，比如游戏画面粗糙，视角方面使玩家在游戏中很不舒服。By 雪飞



星战系列在欧美一直人气高扬，游戏也是一部接一部地出，这一代的《星战 原力解放》是Lucas Arts以游戏为主体推出的游戏、小说系列作品，其中游戏是核心部分。本作虽然是全平台推出，但是PSP版的内容依旧很值得玩家们一试。本作的手感比不上PS2版，画面接近PS2版，在掌机上，星战做成这样，粉丝玩家们也可以接受了。考虑到这部电影在国内的人气，估计喜欢玩它的中国玩家也不在少数。By 猴子

9月18日

龙珠DS



NDS
■NBGI
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



改编自龙珠的游戏，这不是第一款，更不会是最后一款。本作比较难得的就是从漫画版最开始的剧情开始，讲述了小悟空与布尔玛初次相会以及之后“出山”展开收集龙珠的冒险故事。游戏刚开始时小悟空家大门上的俩“福”字挺有意思，游戏全程采用触摸笔操作，主要有连续点击的普通攻击和划直线的蓄力冲刺攻击，拳头模式攻击力稍弱但硬直小，如意棒模式攻击力高但硬直大。许多谜题和机关都需要玩家动动脑筋。By 北斗



经久不衰的超人气漫画《龙珠》终于登陆DS主机。绘画风格与漫画保持一致，并且采用3D游戏画面，表现出立体的漫画。游戏分为多个章节，各章还分别对应各自的游戏系统，充满解谜要素。玩家可以在游戏中使用触笔操控人气主人公孙悟空，在战斗中收集各种食物，强化自身的战斗能力。本作还为玩家准备了格斗模式和如意棒模式两种模式。虽然厂商极力渲染游戏画面，但DS主机下的3D战斗明显不如其他主机的作品。By 雪飞



本作集合了《龙珠》最初几卷的剧情，看过原著漫画的玩家一定会觉得十分亲切。早期的《龙珠》风格轻松幽默，各种剧情都用过场动画展现，看着就觉得很有吸引力。游戏的动作手感略显一般，但是有Dragon Ball这块金字招牌在，玩这个游戏的人就绝对不会少。何况现在龙珠在欧美地区推出这些年，现在也已经是相当的火，届时本作一定会推出海外版，为日本出口创汇，这也算是功劳一件吧（汗）。By 猴子

百家争鸣！外部の意见看板

玩家NonO对《星球大战 原力释放》的评价： PSP和360的两个版本我都玩了，感觉PSP版的原力技能和连招种类比360版少了许多，在封锁和有障碍物的入口前会提示玩家输入按键后才能发动进入。另外，本作中也加入了QTE系统PSP的QTE，不过连打起来挺累的，我尤其担心把PSP脆弱的按键给按坏了都。每过一关就能在飞船内部的调整系统里进行各种DIY设置。杀敌后获得的点数，主要用来学习各种被锁定的技能，这点类似战神，每种技能可以获得最高4级的提升。

GAMESPOT对《星球大战 原力释放》的评价： 剧情和世界观方面自然是本作最大的亮点了，星战原著的经典以及在全球拥有的极高人气就已经有足够的吸引力了。本作在物理引擎方面做得非常出色，例如光剑等武器无论是在打击感还是光影效果的处理上都让人印象深刻。虽然是多平台发售的作品，但是仍然根据PSP的特性制作了不少专门的模式，诚意十足。缺点方面，最不爽的就是游戏镜头了，实在是太过糟糕，而且漫长的读取时间也是一大弊病，不但关卡之间需要读取，就连战斗也需要读取，实在是烦人。（7分）

玩家nintendofan000对《乐高蝙蝠侠》的评价： 本作给我的印象还是挺深的。这次可以选的主角包括正面和反面两大阵营，虽然目前为止我一直都在使用蝙蝠侠和罗宾，不过仍然感到很有趣。每个角色的战斗风格和技能都完全不相同，游戏场景中的许多物品都是可以打坏的，例如窗户、雕像、水管等等，互动性很强。画面比起前两作来已经有了很明显的进步，看来厂商在PSP版上下了相当的工夫。好坏两个阵营各有3名角色可以选择，每关的任务也各不相同，各种各样的交通工具也非常有特色！

玩家小猪对《龙珠DS》的评价： 说实话，玩了以后感觉有些失望。原本看介绍感觉会比较有意思，毕竟龙珠题材的游戏，近几年的作品差不多都是格斗游戏了，能够做出这样一款代有角色扮演性质的动作游戏，再加上又是从漫画最开始的剧情说起，应该有很大发挥空间的。游戏画面比较一般，小悟空有拳头和如意棒两种战斗

9月18日

审问刑事



NDS
■SUCCESS
■推理游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

比较有特色的一款推理游戏，玩家扮演的是一名刑警。正如游戏标题，本作的重点在于"审问"，精华系统也正在于此，玩家需要在蓝色的"取调时间"结束之前完成询问，而那条黄色的"距离真相"槽会随着真相的逐渐解开而减少，当其为零时则真相大白。询问疑犯时还需要通过各种不同的口气，例如普通、愤怒、冷淡才更有效果。审问时一气呵成的畅快感做得挺好，可惜画面实在是太粗糙了点。By 北斗

SUCCESS公司最近表现极为活跃，相继出品了大量作品，虽然其中没有能让玩家终生难忘的经典作品，但却都各有特色值得一玩，本作也不例外。本款作品则可以让玩家体验到警察的生活，玩家在游戏中要取证调查，并亲自审问犯人，切身体验到警察的辛苦。在玩家的日常生活中，绝对不会有这种特殊的体验，因此立志成为警察的玩家，或者是对警察的工作非常好奇的玩家一定不要错过这款作品。By 雪飞

这个游戏乍一看与《逆转裁判》有相似的地方，但是真正玩起来，感觉却大相径庭。玩家在游戏中扮演的不是辩护律师，而是审讯犯罪嫌疑人的警察。游戏与逆转系列相似，分为现场取证和审讯两大部分。玩家必须调查案子的蛛丝马迹，拿到犯罪的证据，之后利用心理战术和证据使犯罪者认罪伏法。作为调查犯罪的警察，游戏起来自然与律师作为主角的游戏不同。总体感觉不错，如果推出汉化版一定很不错。By 猴子

9月18日

侍道Portable



PSP
■SPIKE
■动作游戏
■日版 ■卡带
■15岁以上 ■1-2人

关于本作，其实个人最好奇的就是区区160来MB的容量是怎么装下那么多东西的？除了游戏本身开头和结尾的两大段CG之外，还有一段关于PS3版侍道最新作的宣传片，把这些东西都去掉的话，貌似也没剩多少东西了。然而作为初代侍道的PSP移植版，本作并没有缩水，无论是手感还是整体剧情上基本上都完全移植自了原作。特别的，这次还支持无线联机对战功能，作为一名武士，"拔刀砍人"还是颇为爽快的（仅限在游戏中）。By 北斗

以武士为主题的作品。游戏画面清晰，可以看清细微的场景设计，但角色表情生硬，有如行尸走肉。视角调整很不贴心，游戏时间稍长，玩家便会头昏眼花。在战斗中可以和对手对话的设计比较有趣，碰到障碍物主人公会摔倒的设计颇为接近现实。武器收集要素丰富，无线联机功能可以使玩家享受到对战的乐趣。另外游戏中除了大段的CG外，竟然还有一段宣传片，更要命的是而本作的容量其实不大……By 雪飞

这部作品移植自原来PS2版的侍道，但是追加了许多原创内容，还可以在对战模式中使用PS3版《侍道3》的主人公。游戏带给玩家的感觉很独特，一个剑的世界出现在掌机平台上。整个游戏的素质还算过得去，不过因为PS2版本身就是个很一般的游戏，所以移植给PSP之后，能够被人称道的除了游戏的移植度，也没有太多的东西可说了。喜欢武士题材或者刀剑类游戏的玩家，可以尝试一下这部作品。By 猴子

9月22日

星之卡比



NDS
■任天堂
■动作游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人

对于"卡比"系列作品而言，你最好还是不要期待画面表现了，说难听点，这就是一款GBA水准画面的游戏，当然，画面一般并不代表游戏不好玩。游戏整体风格延续了系列一贯的特色，画面清新可爱，动作性极强。本作采用了新的"伙伴系统"，那就是当卡比吸收了敌人的能力之后，既可以选择使用其能力也可以选择将其放出来作为自己的跟班一起冒险。特别有意思的是在BOSS战时还做成了类似RPG那样的效果，非常逗。By 北斗

游戏画面没有任何进化，仍然保持GBA水平，但游戏性却不容质疑。游戏画面和游戏性一直是业界争论的主题，也是难以融合的矛盾，毕竟载体的容量有限，提高游戏画面水平必然要牺牲游戏性，反之亦然。因而只有少数作品能两手并重，比如说著名的最终幻想系列，但这类游戏却大多是容量惊人。本作则是一款完全重视游戏性的作品，使玩家在可以忘记画面的简陋，全心投入到游戏中。这样罕见的作品自然是值得一玩。By 雪飞

这是卡比系列在DS上推出的第三部作品了，实际上，这个游戏是SFC版"卡比超级明星"DS复刻版（似乎这个系列的复刻就一直没有停止过）。整个游戏素质相当不错，从画面到操作感都很好，玩家用传统操作方式就可以操纵卡比进行游戏。游戏的部分细节得到了修正，也追加了一些新要素。因为很多人没玩过SFC版，所以也可以把它当作一部新作看待。从重制游戏的角度来看，这个游戏已经是很不错的了。By 猴子

9月23日

乐高蝙蝠侠



PSP
■Warner Bros.
■动作游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人

最近几年"乐高"系列的游戏出得不少，从星战到印第安纳琼斯再到蝙蝠侠，估计以后范围还会继续扩大下去。其实个人倒是蛮喜欢"乐高"系列游戏的画面风格，敌我双方角色看上去非常可爱，原本可能非常激烈的打斗场景，在"乐高"化后别有一番乐趣。本作比较有特色的地方就是玩家不必非得扮演正面角色，也可扮演小丑和猫女等反面角色。除了通常的战斗之外，也可搭乘各种交通工具火并，收集要素也比较丰富。By 北斗

游戏素质远超前作的作品，实际游戏后玩家可以切身感受到厂商的进步。玩家即可扮演侠客也可以扮演反派，可以从正反两方面进行游戏。各个角色特点明显，为玩家的多周目游戏做好了准备。游戏中玩家可以肆意破坏很多场景物品，使游戏更为接近真实。关卡数量虽然不多，但由于可以选择的主人公较多，使玩家依然百玩不厌。游戏中的交通工具独具特色，使玩家能迅速进入蝙蝠侠的世界。喜欢美国漫画的玩家必玩！By 雪飞

乐高玩具与美国大片的亲密接触已经不是一次两次了。自从《星球大战》、《夺宝奇兵》之后，《蝙蝠侠》也来到了乐高玩具游戏的世界之中。游戏的故事与电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》并无联系，是为了配合乐高的玩具而原创的。无论是蝙蝠侠的fans还是乐高积木的fans都会喜欢的。这个游戏一个有意思的地方就是打斗场面很暴力，但是人物挂了的时候并不血腥，而是拆成一堆乐高积木，真是太有趣了。By 猴子

百家争鸣！

外部の

意见看板

方式，可以说各有优劣，不过进行切换就不大方便了，必须先停下来再按键切换才行，让人感觉不够流畅。迷宫里虽然也有一些谜题类的设计，不过没有什么大有意思的谜题，打斗感还有改进的空间。如果不是冲着"龙珠"的招牌，可能这款游戏就会乏人问津了……尽管如此，开场时听到那首熟悉的真人语音版龙珠主题曲时，还是感动了一把。

玩家kksdf对《审问刑事》的评价： 画面……实在是太粗糙了！不知道是厂商有意为之还是怎么回事，感觉我来画都比这个强。不过本作的审问系统还是做的挺出彩的，虽然是一款侦破类游戏，不过实际上搜查证据的内容并不多，主要还是在与疑犯面对面展开质问时，通过一系列的询问，以及不同的语气和态度，将事情真相逐步揭开。特别是快要解开真相的时候，音乐节奏会有明显的加快，让人感到心跳加速和恨不得一气呵成的感觉，希望有人能推出汉化版作品，日文看着真是累。

玩家zd678对《神秘事件档案 百万遗产》的评价： 与其说这是一款侦探游戏，不如说是一款考验玩家眼力的找茬类游戏更确切些。游戏中的许多情节都需要玩家在画面中找出列表中的物品来，因为是英文版，所以每次还得先翻翻词典看看要找的是什么……不过本人通常的做法就是一行一行的瞄点下来，一轮全点完后基本上也能找得差不多了。游戏中还包括了其他各种类型的迷你小游戏要素，画风比较可爱，看上去很舒服。另外，似乎现在这个ROM玩到第四章会死机？

玩家狂战士wwy对《命运迷宫DS》的评价： 如果说这是一款GBA游戏估计都没人会怀疑，游戏画面实在是太粗糙了。村子里各个建筑的门很难进，经常是在门口转悠半天就是进不去，急人啊！迷宫里的战斗场景采用了第一人称视角，操作不大方便，节奏缓慢，感觉各个职业的特色都没法发挥出来。其实本作这类题材完全可以做得更好。不知道为什么最后却出来这么一个素质让人失望的作品，说实话我个人还是非常喜欢大菠萝那种形式的游戏的，可惜在掌机上缺乏此类的优秀作品。

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然也不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏以及游戏汉化状况，以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！　□文/北斗

TOPIC "白金"汉化万众期待

近期NDS汉化界也是比较平淡，发布的汉化游戏数量比较少，而且都是很"小品"的游戏：《拼图战斗英雄》、《甜甜起司猫 小叽的幸福生活》、《爱猫一族》和《简单DS系列 Vol.10 围棋》。对于《拼图战斗英雄》，汉化人员表示"汉化本游戏是因为剧情相当恶搞，因此也就主要汉化了剧情部分，而恐龙图鉴部分汉化意义不大所以就未汉化。"《甜甜起司猫 小叽的幸福生活》是玛娜汉化组第一次和星组合作的成果。《简单DS系列 Vol.10 围棋》是HOho汉化组成立一周年的纪念作品，因为该汉化小组的首款汉化作品就是1500系列的黑白棋，所以这款作品对HOho来说非常具有纪念意义。

说到近期希望汉化呼声最高的NDS游戏，则非神作《口袋妖怪 白金》莫属了。作为一款在全世界范围内有着无数粉丝的怪物级作品，《口袋妖怪》系列在我国也有着数量极为庞大的支持者。这次白金发售后，就已经出现了许多玩家在有汉化组的网站发帖签名要求汉化的帖子，由此可见本作人气之高……有着如此多玩家的人气，相信白金的汉化版发布是迟早的事，回顾一下口袋的历代作品，还没有哪一作是没有被汉化的。不过，口袋这样的作品文本量毕竟相当巨大，看一下前作"钻石"，就是在日版发售一年多之后才推出的汉化版，而且最初的汉化版还有许多的BUG。所以，众多希望能尽早玩到"白金"汉化版的朋友们要有耐心等待，汉化组的朋友们肯定是在辛苦工作的，人家汉化游戏本来就是出于对游戏的热爱的一种义举，不要太过苛责。



←本作是玛娜汉化组与星组合作汉化的游戏，主要还是由前者负责制作。

面包，会有的；白金的汉化版，也会有的。

TOPIC "糟糕"PSP游戏官方中文版《梦见之药》

呃，其实是不想介绍这款游戏的，无奈这半个月虽然PSP游戏好歹也算是出了那么几款，但是发布的汉化游戏作品就只有这么一款，因为游戏内容比较"糟糕"，所以放在这里主要就是起个报信的作用，不怎么推荐好孩子去玩……

游戏名称是《梦见之药》，下载下来解压缩之后放psp/game里就行了，如果想要看繁体的，里面有繁体字版本的，覆盖掉原文件就行，其它的也就不说了。游戏剧情讲述的是"一个十分平凡随处可见的普通少年（主角），在某个时候，遇到了三位性格不同的少女……"在白木亚绘香线时，气氛渲染非常好，整条线非常之压抑，黑暗和紧张，白木被同学残忍的欺负，却只能在旁边眼睁睁得看着，反正要走这条线就要做好充分的觉悟，对心理的负担很大；喵子线一条线看起来十分轻松和搞笑，不过，到后期也同样渲染着黑暗的气氛，中间也穿插了白木自杀的剧情；会长线，相对而言枯燥一点。恩恩，总之就是这样了，没有特殊癖好的同学们就没有必要去玩这款游戏了。



PICKUP 经典中文游戏回顾：《重装机兵》

说到FC上的经典中文游戏，就不得不提《重装机兵》，尽管本系列一直都算不上一线大作，但是当年FC上的那一作带给我们的感动一直让人记忆犹新。当时的RPG作品大多是剑与魔法的题材，像本作这样一款以驾驶战车战斗为特色的RPG游戏无疑使许多人眼前一亮。



↑初遇红狼，这个在整个游戏史上都堪称著名的"配角"。

游戏中能给主角和所有战车起名的设定极大的提升了玩家们的代入感，主线剧情方面尽管一般，但是厂商对红狼这个仅仅露过三次面的角色极为成功的刻画则成为了本作最大的亮点，这也是许多玩家对本作印象最深刻的地方。"搜寻新的战车→改造战车→打倒赏金首→用奖金将战车改造得更强"这个基本套路一直贯穿了游戏的始终，这也正是《重装机兵》的神髓所在。

本作中有大量的经典小秘技，这些秘技的存在和发掘很大的提高了游戏的趣味性，即便是到了现在也仍然随口就能报出N条来。值得一提的是，游戏中的一些秘技在日版中其实是没有或者说是"威力"没有这么大的，例如下车吹军号那招，是只有在中文版里才变得如此"生猛"。估计许多直接玩中文版《重装机兵》的我国玩家们都不知道这点吧。



↑主角的传奇冒险从被老爸叫醒后的一通训斥开始……

PICKUP 经典中文游戏回顾：《封神榜》

FC上的中文游戏，除了汉化作品之外，也有不少是我国厂商自己制作的，当时最为活跃的几家厂商有大陆的外星科技以及台湾的全崴资讯，后者在FC上制作的作品主要有《圣火列传》、《荆轲新传》以及《封神榜》，其中《封神榜》给人的印象最深。



本作取材自中国著名古典神话小说《封神榜》的设定使得这款本来就是面向国内玩家的游戏很容易就获得了大家的好感。游戏中玩家控制的角色从最初的哪吒一人，在漫长的冒险旅途中逐渐与小龙女、杨戬、姜太公等人结成伙伴，一起讨伐妖怪，帮助周朝打败商纣和狐妖苏妲己。游戏的难度非常高，想要将冒险继续下去就必须花上不少时间练级和挣钱更换装备，另外，本作的遇敌率也偏高，直接导致"走4步AB"这种不遇敌秘技的盛行。游戏借鉴了FF3隐藏通路的设定，许多看似过不去的地方其实是可以"穿墙而过"进去拿到好东东的。

其实单就游戏素质而言，本作只能算是中等偏上，不过作为一款充满中国神话气息的作品，不论是剧情、人物，还是游戏中的回复道具的名称上（例如"龟灵集"），都让人倍感亲切，仅仅是冲着这一点，就值得再温习一遍了。



↑虽然因为漏洞较多导致了许多超级秘技的存在，不过仍然是相当经典。

TOPIC 中文版Wii Fit十月发售

作为任天堂最新发布的主要游戏之一，Wii Fit的主要顾客群被定位为母亲以及老年顾客等对“马里奥”以及“口袋妖怪”等大作不感兴趣的非传统玩家。游戏同捆一个与肩同宽的“平衡板”，可以感应到重心的移动。

Wii Fit提供四个类别超过40种活动，包括有氧运动、力量训练、平衡以及瑜伽。它可以追踪用户的身体指数以及体重，绘制训练进度表格，并给予健身小贴士。



→Wii Fit不论是在日本还是在美国，发售之后都是好评如潮。

本作不论是在日本还是美国，发售后都获得了很好的销量成绩，而且好评不断。今年暑假期间，台湾的行货版Wii已经正式发售，而本栏目之前也报道过已发售的两款繁体中文版Wii游戏：《Wii运动》和《Wii Play》，如今，Wii的中文软件阵容又将加入一名新的成员，那就是上面介绍过的《Wii Fit》了。

据台湾总代理放出的消息，该作的繁体版已经在测试中，预定十月左右登台，到时候不仅有繁体字，还会有专门的中文语音搭配。应该是第三款官方正式发售的中文Wii游戏。

最后小编叮嘱一句：《Wii Fit》说到底只是一款游戏，虽然有健身功能，但还是无法真正替代体育运动的，游戏之外，偶尔也要多出门运动运动哦。

TOPIC《神鬼寓言2》中文版

由Lionhead Studios制作，微软发行的360角色扮演游戏大作《神鬼寓言2（Fable Ⅱ）》，将由台湾微软代理，于今年10月下旬同步在台推出中文版，同时预定推出包含丰富周边的限量珍藏版，供玩家选购。

本作是由知名游戏制作人Peter Molyneux领衔制作，沿袭了前作的高自由度与多样化成长系统等特色，并大幅强化包括游戏画面、角色人工智慧、战斗系统以及动态演出等表现。游戏故事设定在前作的500年后，让玩家体验横跨一生的史诗故事以及创新的即时游戏系统。在本作中任何“选择”都会带来影响，游戏将提供玩家一个真正互动的世界，通过每一次的“选择”来亲眼见证这片土地的变迁。玩家将从决定主角的性别开始，体验从年少逐渐成长茁壮，然后结婚生子，选择自己要过的生活并决定自己的命运。

《神鬼寓言2》的中文版预定10月21日全球同步推出，普通版定价1390台币，限量珍藏版定价 1590台币，内含游戏幕后制作花絮光盘、特质限量玩偶、精美典藏卡（1套5张）与Xbox LIVE 金会员试用与附加内容下载卡等周边，通过限量的方式发售。



←前作曾获得好评，这次的续作也值得期待。

TOPIC WiiWare上的中文游戏

WiiWare是任天堂提供的一个玩家自制游戏与发布游戏的开放平台，不过目前大多是游戏厂商们在此发布一些小品级和实验性的作品。例如这期CAPCOM的《洛克人9》也是WiiWare的作品，并且首发当天就获得了6万次下载量的好成绩，当然，这类作品虽然也可以免费，但实际上大多是付费下载。Wii上的游戏中文版的极少，不过WiiWare上倒是有一款，那就是《梦幻泡沫》（POP）。

本作是一款十分简单的休闲游戏，游戏规则很简单，每位玩家要不断点击屏幕上的泡泡使之变大后爆炸，爆炸还会使周围的起爆一同引爆，而不断爆破同样颜色的泡泡还会有分数加成。游戏最多可以4人一同游戏，玩家还可以上网登陆分数查看自己的排名。游戏将通过Wii Ware下载发行。本作的汉化测试版早已发布，汉化程度高达90%，负责汉化的人员有WiiDao、嘟扑瑞威和mengshi（窗前幻影）。

本作是由一家名为Nnooo的澳大利亚悉尼工作室制作，也是到目前为止公布的首款非日本本土厂商开发的WiiWare游戏。这是一款不错的休闲类小游戏，推荐有Wii的朋友们下载来玩玩。

←本作是第一款被汉化的WiiWare上的游戏，颇有纪念意义。

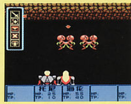


→虽然实际上需要汉化的文本量并不多，看不懂也不怎么影响游戏，不过还是中文看起来舒服。

目前Wii上的汉化游戏还是比较少的，其实在技术破解方面已经没有太多问题了，只不过Wii上的游戏大多比较简单，而且翻译人员太过稀缺。在我国，虽然不少玩家购买Wii都是冲着其被破解的“方便性”，不过其实除了那些正规的作品之外，在这上面也可以找到一些有意思的小游戏。本作这样的休闲作品其实也不错。

TOPIC 福州外星科技公司

“福州外星电脑科技有限公司成立于1993年,是一家集开发、生产、销售游戏类、儿童益智类、英语教材同步教辅产品的专业正版软件公司。公司执着于技术的不断投入和创新，所有产品均为自主开发、自我制造，将市场和高科技进行完美的结合，打造出独具特色，适合国内外的产品。”



↑“逆移植”版的《外星战士》还是非常不错的。

以上是外星科技“公司简介”的部分摘选，提起外星科技这个名字，对于老一代的玩家们而言，可以说没有几个人不知道的，虽然对于这家公司的评价，似乎一直褒贬不一。在当时，外星科技主要有两大业务内容：一是将著名日文FC游戏汉化后发售，一是制作自己的中文FC游戏。就汉化这方面来讲，说实话，外星科技的翻译质量实在是比较一般了，很多翻译都牛头不对马嘴，如果你有闲工夫将日版和汉化版对比一下的话，就会发现错翻、乱翻之处实在是太多了点。而且比较让人无语的就是在将日版DQ1-4翻译后却是以DQ4-7的名义进行发售的：例如DQ1的外星科技汉化版被取名为《勇者斗恶龙4》……这种命名方式曾一度让许多玩家感到混乱和困扰。

在自制中文FC游戏方面也有两种，一种是以其他主机上的某名作为原版进行FC重新制作，这方面比较著名的作品有《外星战士》、《三国英杰传》等等，其中《外星战士》给人的印象还是不错的。《外星战士》的原型是MD上的经典RPG作品《梦幻之星4》，能够在FC上做到这种程度，倒也让人不得不佩服外星科技的实力。不过也有不少比较粗糙的作品，例如《生化危机》……



另外一种则是原创性比较强的自制游戏了，这方面的作品也有不少，例如《爆笑三国》、《甲A风云》、《地道战》等等，其中个人认为素质比较高的当属《爆笑三国》了。其实批评外星科技的意见中最主要的几条无外乎是翻译质量太次、命名混乱、拿来主义、作品素质良莠不齐。但是不管怎样，尽管翻译质量一般，但如果没有它当年汉化的那么多中文游戏，恐怕今天的玩家数量就没有这么多了。而之所以会出现上述的那么多问题，个人认为还是外星科技公司缺乏好的游戏创意策划人员，就技术制作方面已经没有任何的问题了，而营销上的功夫也是不错的，当年即便是许多偏僻的地方也都能买到外星科技的卡带，这点可见一斑。



↑外星科技的游戏给人感觉良莠不齐，有好的也有一般的。

说起来，外星科技这些年来已经极为低调了，主要业务也基本上就是汉化掌机上的一些经典游戏，尤其是《口袋妖怪》系列，可以说是一个都没拉。另外，它还和“小霸王”建立了战略联盟。这两个曾经无比活跃的游戏厂商，如今已经基本淡出主流玩家们的视野了，但是，仍然祝它们一路走好——为了它们曾经带给大家的那些欢乐。

释放！强大的超原力

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

XBOX 360 X360	本刊译名：星球大战 原力释放		2008年9月16日	
	动作	LucasArts	59.99美元	美版
	DVD	1-2人	320KB	美13岁以上

作为20世纪最具代表性的科幻电影大片，《星球大战》系列作品堪称电影史上的一个神话，以其玄妙奇幻的设定和壮丽宏大的宇宙战争场面博得了全世界观众的交口称赞。本作《星球大战 原力释放》由LucasArts在当今流行的所有平台上推出，实在是造福了所有喜欢星战的玩家。本作以电影第三部与第四部之间的时段为故事背景，以黑武士达斯·威达的弟子为视点，展开对绝地武士的讨伐任务，游戏无论画面还是操作均完美再现了原作的风格特色。（注：如无特别说明，本文以Xbox360版本为准。）

□文/翅膀

CHECK UP! 原力波动

B键可释放原力发射原力波将范围内的敌人和物品轰飞，并对敌人造成伤害，冲击波可蓄力，按住B键几秒再松开可形成更高威力的大型波动，而按住LB键再按B键可发动广范围的护身原力波，被敌人包围时用于解围很方便，而且也可以蓄力提高威力。跳在空中按B键会对地面释放大范围的原力波，用于打散敌人和解围。

CHECK UP! 西斯电击

Y键可发射类似魔法的电击攻击，威力不错，对单个敌人及BOSS相当实用，连按两次B键还可发射威力更强的强化电击。电击可与原力波搭配混合使用，交替发射可形成带电击的强力波动炮，射程远范围也大，是近程攻击为主的玩家极为重要的远程攻击手段，无论对杂兵还是对BOSS都有很好的效果。尤其是敌人攻击猛烈的时候更可有效打开局面。

玛瑞丝

被主人公杀死的绝地武士莎克缇的弟子，因为绝望堕入了黑暗深渊，但被主人公放了一马。

主人公

达斯威达培养起来的徒弟，拥有强大的原力天分，按照师傅的命令去铲除反抗的绝地武士。

POINT.1 改造能力变得更强大

玩家作为黑武士达斯·威达的徒弟，继承了那把代表性的红色光束剑，而且拥有不逊色于师傅的原力操控能力。光剑作为主力攻击武器拥有不错的威力及变化多端的连击招式，原力不仅可以实现丰富多彩的远程攻击手段还具备各种如清除障碍、挪动物品等超能力动作。每关开始前可以在"CUSTOMIZE LIGHTSABER"选项中利用原力石改造光剑与原力的能力，原力石则可以在关卡中各种地方找到。

改造分为6个项目，并且可改变光剑剑体的颜色。

1、提升光剑的威力
2、大幅提升光剑的威力
3、提升原力的能力和效果
4、提升闪电的威力
5、提升飞行道具类招式的能力
6、提升运用原力将敌人锁喉的能力

POINT.2 体力槽与原力槽



游戏画面左上方会显示玩家的体力与原力所需的原力槽，体力受到敌人的攻击会减少，但消灭敌人后出现的绿魂会自动恢复玩家的体力槽。使用与原力相关的动作都会消耗蓝色的原力槽，消耗量根据招式各有不同，减为零后便暂时无法使用原力，但原力槽会很快自动恢复，因此不必吝啬可以尽情使用，在敌人很多或被敌人包围时更要灵活运用大范围的原力来打开局面。玩家的招式需要用打倒敌人后获得的经验值来购买，如果能以华丽的连续技结果敌人则可获得成倍的经验值。

POINT.3 运用原力抛掷物品

原力是本作最重要的系统，关系到大多数的特殊操作。除了作为"冲击波"的作用外，最主要的还是操控物品在空中悬浮飞行的能力，游戏场景内的石头木桩、瓶瓶罐罐等都可以拿来做"飞行道具"，按住RT键就可将物体腾空举起，用左摇杆和右摇杆可前后左右上下自由翻腾，就像杂技魔术师一样将目标玩弄于股掌之间，掌握好距离将物品"甩"向一边的话会形成相当大的冲击力甚至爆炸效果，在敌人密集的场合非常实用。另外不只是物品，连敌人都可以悬空举起，举到一定高度再松手可将之活活摔死。



CHECK!! 其他相关技巧

●游戏很多地方有各种样样的QTE，对BOSS战中最为常见，将BOSS的体力打至一定程度以下后就会有按键提示出现，通过单击和连打完成指定的特殊动作，将BOSS华丽地解决掉，但如果按错终结技就没了，只能老老实实地继续打，另外有些BOSS也需要两次QTE才能解决。

●游戏进行中场景内有很多可以破坏的地方，尽量用光剑或原力加以破坏，其中会隐藏着一些恢复体力的道具以及增加体力及原力槽上限的珍贵道具，一些关系到隐藏要素的收集物品也都藏于其中，因此杀敌之余多转转，将看到的东西全部拆掉才是王道。

●按住LB键再按Y键玩家会运用全部的原力变成无敌状态，被敌人攻击后不会受到伤害，但有一定时间限制，时间长短根据原力槽上限的长短有关，且解除后原力槽会从零开始恢复，在特定场合可以发挥一定作用，主要是BOSS战或危机时刻使用。



●玩家手中的光剑拥有自动防御正面光束射击的效果，大约正面180度范围内射来的子弹主角都会自动摆出防御动作，不过自动防御有间隔不能过于依赖。按住LT键的手动防御动作虽然不能移动，但可以将射来的子弹全部反弹回去，保护自己的同时也能杀伤敌人。

七龙珠的梦幻故事再次上演

本作全程都可以使用触笔操作，各按键主要是起到辅助作用。

移动：使用触笔点击屏幕上的某个地方，小悟空就会自动往那个方向跑，也可用方向键来直接控制悟空的移动。

菜单：点击下屏左上角的糖果按钮就会出现主菜单，也可按R键来进行菜单切换。主菜单从左到右依次为道具、小悟空、布尔玛和系统设定。道具栏里是在冒险过程中捡到的各种物品，其中的食物可以恢复体力，点击道具后会询问给哪名角色使用，再次选择点击即可。冒险过程中还会收集到体力碎片（体力のかけら）与气力碎片（气力のかけら），攒够一定程度后即可提升小悟空和布尔玛（两人是共通的）的体力与气力上限。



系统设定：系统设定的情报（じょうほう）中各选项从左到右依次为地图（ちず）、龙珠雷达（レーダー）、章节（エピソード）与帮助（ヘルプ）。龙珠雷达也可在平常按SELECT快捷键直接调出来，再次点击还能选择放大和缩小。

章节选项主要用来查看本章的任务和目前的进度情况，包括宝箱收集率等等；“帮助”项用来查看各项基本操作以及一些基础知识。系统设定的“设定”せってい是进行音量等设定，“中断”ちゅうだん可以在没有存档点的地方保存并退出，但是和火纹一样，只能用一次，下次进入游戏后就没了。

视角：用ABXY四个键可以观看上下左右四个方向的地图情况。

拳头与如意棒：战斗系统讲解

小悟空有两种武器可以使用，拳头和如意棒。两种武器模式可以通过点击下屏中央正下方的按钮进行切换，也可以按L键来进行快速切换。拳头的基本攻击方式是连续点击对方形成连击，拳头的特点就是速度快、硬直小，但是威力相对偏低；如意棒的攻击方式则有连续点击对方以及范围攻击，如意棒的特点是攻击范围大、攻击力高，但是速度偏慢硬直较大。另外，游戏中一些谜题的解开都需要利用到如意棒可以伸缩的特性。

除了这两大类战斗方式，还可以利用环境中的某些物品进行攻击，例如最常见的就是将大石头举起来砸对方。需要注意的是，小悟空举起大石头后行动速度会变慢，而且石头也是一次性消耗品。



本作中没有防御的选项，不过可以利用翻滚和见切来躲避对手的攻击。翻滚和见切的操作其实差不多，都是快速连点两下小悟空旁边的空地，不同之处在于翻滚平常就可以发动，而见切则只有在敌人的攻击范围之内并且敌人发动攻击即将打到小悟空的时候才能发动，成功后就是龙珠格斗游戏中那种突然闪到对方身后的效果了。

战斗获胜后会得到“修行之证（修行のあかし），相当于经验值，用来提升特殊技的威力。

全特殊技操作说明

拳头系特殊技	
かまえ	点住小悟空不动一小会就会自动进行蓄力，蓄力后的攻击力会有明显提升。
突进	全身发光向前冲刺，冲刺时处于无敌状态，非常好用的一种技 巧，提升威力后可以增加冲撞的次数。
ふっとばし	先让悟空处于蓄力状态，然后点击其身旁的某点即可发动，有面打击效果。
スピン	旋转攻击，当悟空处于蓄力状态时，用触摸笔在其身旁画一个圆形，即可发动旋转攻击。
かめはめ波	快速连点两下小悟空，这时会在其身旁四角出现“か”、“め”、“は”、“め”四个字，依次点击后即可成功发动冲击波。
如意棒系特殊技	
伸缩	最常见的攻击方式，用触摸笔在悟空身旁画一道线，悟空就会将如意棒沿着这个方向伸长发动攻击，此招除了用来攻击敌人外，也是远距离打碎石头和开启机关的必备手段。
叩きつけ	蓄力状态时对某方向划动，即可将面前的障碍物全部击碎，是大范围攻击手段。
上车轮	蓄力状态时，在悟空周围画一个圈，即可形成一个大型旋风，主要用来对空攻击。
下车轮	蓄力状态时，用触笔在悟空周围某一处点住不动一段时间即可向这个方向发射旋风。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：龙珠DS		2008年9月18日	
	动作角色扮演	NBGI	5040日元	日版
	卡带	1-2人	512MB	全年龄

初期流程攻略

○EPISODE 1-1 ブルマと孙悟空

基本上就是用来熟悉系统的一关了，地图中的红色箭头代表大致的前进方向，经过最初的系统讲解之后开始前进。没多久之后就会遇到布尔玛，冒险中布尔玛会作为NPC角色，玩家不可直接控制，布尔玛属于远距离攻击性角色，也有体力的设定，战斗时尽量让小悟空顶在前面，布尔玛的体力没了也一样算输。有的地形需要小悟空先去打通机关将大石头连接通路才能让布尔玛通过。

○EPISODE 1-2 ブルマの危机

前半段的冒险没什么好说的，到达第一个记录点后向上走。接下来这处场景布尔玛会提示小悟空调查瀑布，不过现在调查不出什么来，此时布尔玛会停留在此处场景，操纵小悟空继续向上走。新的敌人出现，那就是犀牛（角龙？），对付它只能绕到其身后打屁股或是身躯才行，直接攻击头部是无效的。将两块大石头全都推到河里将水堵上，再次回到瀑布的场景，出现洞窟，进入。出山洞后发生剧情，布尔玛被飞龙抓走，进入BOSS战。

BOSS战（小悟空VS.飞龙）：飞龙在地上有两种攻击方式：一是用嘴喷射火球，一是扔两颗炸弹，直线的火球非常好躲，看其举起两枚炸弹时马上能跑多远就跑多远，这玩意儿攻击范围很大。利用其攻击间隙可以突进攻击。飞龙HP损失到一定程度后会飞上天，此时的攻击方式改为喷射火球和快速撞击，撞击只需保持横向跑动即可。当其处于飞空状态时，需要爬上高台用如意棒的伸缩功能攻击。

○EPISODE 1-3 ドラゴンボール追迹

本关的场景就是上一关的BOSS战场景，不用四处奔波，目的则是将三只小飞龙打败。小飞龙的攻击方式与飞龙基本相同，不过不会扔炸弹那一招。敌人数量虽然多了点，不过体力则比它们的老爹差了太多，每只小飞龙用3次蓄力突进即可搞定。

○EPISODE 1-4 龟仙人の筋斗云

本关小悟空需要背着大乌龟前进，此时小悟空移动速度非常慢，主要攻击技巧就是蓄力突进了。而发动蓄力突进的招数也与通常不一样，小悟空会先将大乌龟扔上半空，然后一拳打出，因为此招的攻击范围变小。沿途敌人除了打破封印的战斗之外，其余敌人能避开就避开。存档点后是对山贼的BOSS战。

BOSS战（小悟空VS.山贼）：山贼攻击方式就两种：横向的来回两次砍击以及纵向的重斩。稳妥的打法是蓄力攻击其一次后马上跑开等待下一次机会，如此循环；而翻滚和见切练得好的玩家其实可以直接与其近身战，很快就能解决战斗。

○EPISODE 1-5 悟空の生活

本关属于支线剧情，完成1-4后出现，但必须回到最初主菜单的章节选择时才能进入。地图与1-2的完全相同，目的就是进入瀑布内的洞窟，在最里面的大平地中会遇到大批蜈蚣和野狼，蜈蚣有范围攻击和滚动攻击，皮比较厚，敌全灭后过关。

手柄进化史！

——与我们一起成长的宝剑

游戏手柄可以说是我们广大玩家平常接触最多的一项设备了，作为玩家与游戏主机进行互动的输入装置，手柄从其诞生之后的这几十年来已经发生了相当大的进化。通常的游戏手柄包括左方的方向键区域和右侧的动作功能键区域，传统的方向键都是十字型的四键按钮，不过现在的手柄大多采用类比摇杆了。

大部分的手柄一般还会在手柄"两肩"部位设置2到4个L、R键，在手柄正面中央部位设置START和SELECT键以及模式选择键（例如360手柄的导航键），而且大多采用了力回馈功能。对于绝大部分的游戏主机而言，手柄都是最为主要的输入设备——除了Wii之外，尽管Wii手柄也能像传统手柄这样使用。

手柄的进化史同时也是游戏业发展历史的缩影。

第一代手柄

十字方向键、AB键

Point.1 FC手柄

FC手柄采用了任天堂的专利十字方向键技术，这一技术最早是在其掌机"Game & Watch"上。FC手柄在外观色泽上给人感觉简洁但是印象深刻，除了左侧的方向键之外，还有四个按键，它们分别是右侧的A键、B键以及中央的START键与SELECT键。早期FC手柄采用的是红色和金黄色，到了FC后期，任天堂还发售过一种黑、白、灰三色的手柄，将"Nintendo"的LOGO印在了右侧的AB键上方，外观上感觉棱角更加分明，同样让人印象深刻。



比较有意思的一些细节就是，FC手柄的2P没有START键和SELECT键，但2P手柄上有个麦克风和音量调节钮。在某些游戏中还是需要用到2P麦克风的，例如著名的变态游戏《北野武的挑战状》，游戏中就需要玩家拿着2P手柄对着麦克风哼歌。另外，美版FC手柄则是支持插拔的。

Point.2 SMS手柄



世嘉SMS（Sega Master System）系列主机手柄的外观与FC手柄比较相似，但是在方向键的设置上采用的则不是任天堂FC的十字键位，而是方块键位，而且没有START键和SELECT键，两个功能键名称也不是A和B，而是"1"和"2"，其中"1"键也兼有"START"键的功能。应该说，SMS的手柄与FC手柄比起来无论是外观还是实际使用手感上都有较大的差距，SMS的手柄在外观和设定上仍然还有很明显的早期摇杆控制器的影子，方向键采用方块设计固然是为了避免使用任氏十字键所需缴纳的专利费，但是手感却不怎么样，1、2两个功能键上下两侧的凸起让人玩起来别扭。还有就是"1"和"2"这两个功能键的名称，用数字命名的方式会让人感到抽象。

手柄者，玩家之利刃也

之所以想要制作这次的策划，是源于某日去电击闲逛，从某种程度上来讲，"电击"那个屋也扮演着"电刑室"的角色。每次进门，都能看到满地满桌四散摆设着的各色主机和手柄，虽然这种凌乱的景象实在是有些惨不忍睹，不过倒也别有一番风景。因为你会在地上看到各个时代的游戏主机以及它们那些专用的、外形各异的手柄

手柄，简单来讲，就是玩家向游戏主机输入指令的专用设备，不过在我看来，手柄之于玩家，正如宝剑至于剑客，剑客用宝剑对敌，玩家们用手柄在游戏的世界中畅游。每一台主机都有着自己专用的手柄，如果将各主机的手柄按时间先后顺序排列起来，你就会发现不少有意思的东西。

我们都说每一次主机的更新换代都会带来硬件性能的大幅提升，以及游戏制作理念和元素应用的巨大变化，我们对新主机的关注，也往往集中在这些方面。其实，如果将目光稍微向边上移开一点，你就会发现作为主机必备附件的手柄，其实也一直在不断的进化着。虽然没有主机变革的那种惊天动地，但每一次细小的改进都让我们的游戏方式在发生着颠覆性的变化。

一位高名的剑客，必然要对自己的宝剑了然于心，而作为一名玩家，我们又怎能不去好好了解手柄这把一直陪伴着我们征战游戏世界的利刃呢？

□文/北斗



←除了官方发售的手柄之外，许多动手能力强的玩家也喜欢DIY。



→右边这个，虽然已经不能算是严格意义上的"手柄"了，同样有趣。



第二代手柄

四功能键、扳机键、菱形排列

Point.1 SFC手柄

与FC手柄相比，SFC的手柄在外形上更为圆滑，而且也不再是之前那种长方形的设计，而是中间略窄、两端略宽的外形。此外，SFC手柄还增加了两个按键："X"键和"Y"键，这两个键与A、B两键共同组成了SFC手柄右侧的功能键区，呈菱形排列。这种四键菱形排列法在后来的手柄中被任天堂自社以及其余硬件厂商广为采用，唯一可能有所区别的也就是按键的名称不同而已。另外，SFC手柄的另外一个变化就是在手柄肩部两侧加入了L键和R键，这个设定同样在之后其他的手柄设计上被广为采用，这种键被统称为"扳机键"。



比较有意思的一个细节就是：SFC在日版和欧版的手柄其ABXY四个按键的颜色分别是：A键红色、B键黄色、X键蓝色、Y键绿色；而美版SFC手柄的这四个按键颜色则分别是：AB两键为深紫色，XY两键为淡紫色。

Point.2 MD手柄

MD手柄最显著的特色就是其半弯曲的造型以及纯黑色的外形了。MD手柄采用的是8方向的方向键，还有一个START键和ABC三个功能键。三个功能键的设定对于那些早期移植过来的动作游戏而言已经够用了，例如《战斧》；不过随着越来越多格斗游戏的移植，特别是《街霸2》，三个键就已经明显不够用了，因此后期的MD手柄改成了六个功能键——将原来的ABC三个功能键稍微下移，同时在上方再增加了XYZ一排三个功能键。不过有些游戏并不支持这种六键手柄，例如《约翰疯狂足球》和《奥运会 金牌》等，为此，SEGA还专门在新手柄的右肩增加了一个"MODE"键。在玩那些不支持的游戏时，玩家需要在开机后一直按住MODE键直到"SEGA"的LOGO在电视上出现才行。



常见手柄功能对照

手柄	平台	最早发售日期	同时支持手柄个数	扩展功能	无线功能
各种操纵杆式控制器、12键键盘	雅达利2600	1977	2	无	无
雅达利2600	雅达利2700（未发售）	未知	未知	无	有（通过RF进行传输）
FC手柄	FC	1983.6.15	2（通过周边可增加为4个）	无	有（通过NES Satellite）
FC光枪	FC	1984	只能在副柄插口使用	无	有（通过NES Satellite）
世嘉Master系列	世嘉Master系列	1985	2	无	无
FC Advantage	FC	1987	2（通过周边可增加为4个）	无	无
FC Power Pad	FC	1987	2	无	无
FC Max	FC	1988	2（通过周边可增加为4个）	无	无
Power Glove	FC	1989	2	无	无
U-Force	FC	1989	2	无	无
MD手柄	MD	1998.10.29	2	无	无
MD无线手柄	MD	1990.10.29	2	无	有
SFC手柄	SFC	1990.11.21	2	无	无
SFC无线手柄	SFC	1992.10.29	2	无	有
Turbopad	TurboGrafx-16	1989.8.29	1（最多5个）	无	无
Super Scope	SFC	1992.9.1	只能在副柄插口使用	无	有
Menacer	MD	1992	2	无	有
美洲虎手柄	美洲虎	1993年11月	2	无	无
SS手柄	SS	1994.11.22	最多12个	无	无
SS 3D手柄	SS	1995年7月	最多12个	无	无
Stunner	SS	1994年	2	无	无
PS手柄	PS	1994.12.3	2	无	无
类比飞行摇杆	PS	1996年4月	2	无	无
N64手柄	N64	1996.6.23	4	有	无
DualAnalog手柄	PS	1997年4月	2	无	无
DualShock震动手柄	PS	1997年下半年	最多8个	无	无
跳舞毯	泛用	各种时期	泛用	无	泛用
DC手柄	DC	1998.11.27	4	2个端口	无
DC光枪	DC	未知	2	VMU或震动包	无
DualShock 2	PS2	2000.3.4	2	无	无
GBA	NGC	2001.3.21	4	有	无
GC手柄	NGC	2001.9.14	4	无	无
XBOX手柄	XBOX	2001.11.15	4	2个端口	无
波乌无线手柄	NGC	2002.10.10	4	无	有
DK鼓	NGC	2003.12.12	4	无	无
NDS	Wii	2004.11.21	最多16个	通过GBA端口	有
PSP	PS3	2004.12.12	最多32个	有	有
X360手柄	X360	2005.11.22	4	有	有
六轴手柄	PS3	2006.11.17	7	无	蓝牙
Wii手柄	Wii	2006.11.19	4	有	蓝牙
Wii经典手柄	Wii	2006.11.19	4	无	与Wii手柄相连
DualShock 3六轴	PS3	2007.11.11	7	无	蓝牙

经过了二十多年的发展，游戏手柄早已从最初的简单按键模拟输入、街机摇杆+按键的"原始"形态不断发生着日新月异的进化。可以说，从手柄的每一次进化中，我们都能看到许多新硬件技术的加入以及厂商在对未来游戏操作方式等方面的预测或是导向。毕竟作为玩家与电脑进行人机交换最为直接的输入设备，手柄可是非常重要的一个东东哦。

八大常见手柄功能解析

●方向键

最早在手柄上采用方向键的主机应该是Intellivision了，其发售于1980年，在其手柄下端有一个大的圆形按钮，玩家可以通过用拇指按住不同方向来实现最多16个方向的动作判定。这个设定在雅达利2600上也同样被采用过。之后在1981年发售的Microvision主机是第一个采用相连接方向键的，可以实现4个方向的移动。

1982年，任天堂的著名人物横井军平将这个想法进行了改进，于是著名的"十字键"因此而诞生。这种设定使得玩家可以很好的进行方向判定，最初被应用在了Game & Watch上的游戏《大金刚》之中并获得好评。尽管之后一段时间还有不少游戏并未采用这个设定，例如《超级马里奥兄弟》。不过等到FC正式发售，并且在手柄上正式采用了十字方向键的设定后，这一功能已经陪伴我们度过了二十多年的游戏生涯——即时在类比摇杆已经成为主流的现在，方向键仍然有它的用武之地。

●类比摇杆

类比摇杆（Analog stick），有时候也被称为控制器或是C-stick，与方向键一样也是手柄上极为常见的设备。最早的类比摇杆应该非街机那种操纵杆莫属了，通过玩家将摇杆推动的方向来判断游戏角色应该行进的方向。普通的街机摇杆采用的是单独的电路板来判断方向（例如上、下、左、右），而类比摇杆由于采用了持续电流电位计，因此可以进行全方位的电流判断。如今，类比摇杆已经成为了主流手柄配备。



其实早期美国的那些游戏机手柄大多采用的是摇杆控制方向的方式，这可以说是类比摇杆的雏形了（当然实际原理并不相同），不过在之后的发展中，方向键长期成为了方向输入的主要设

Point.3 PC-E手柄

PC-Engine在美国又称为“TurboGrafx-16”，该主机CPU虽然只有8位，但是GPU则有16位，因此在游戏画面上与其他8位机相比有着明显的优势，此外还推出了售价高达400美元的专用CDROM外设，可以玩装载于CD光盘上的游戏。它的手柄也有方向键、START键、SELECT键和AB两键。不过它的START键则被命名为“RUN”键，而“AB”两键则被是用罗马数字的1和2来命名的：“Ⅰ”和“Ⅱ”。



Point.4 VB手柄

VB手柄应该算是手柄家族中的一个另类了。VB手柄从整体来已经与现在的手柄非常相像了，两侧向下延伸出来的把手握感很好，其最有特色的设计是两侧都各有一个方向键，左侧是START键和SELECT键，右侧是A键和B键。两个方向键盘的设定与现在的类比摇杆功能颇为相似，就是为了共同模拟出一个3D环境下的方向控制，其中一个方向键盘控制倾斜的角度和旋转，另一个方向键盘控制的是沿方向的前进后退等。



第三代手柄

类比摇杆、震动功能

Point.1 PS手柄

作为索尼头一次踏足电玩界的主打产品，PlayStation可以说是立下了不朽功勋，不过PS手柄在刚发售时却不是很惹人喜爱。PS手柄的方向键采用的是四个分隔开来的按钮，这个设定也一直被沿用到了现在，用这种方向键玩游戏是比较累的，特别是格斗游戏，不少玩家的手指因此而遭罪。而右侧的功能键虽然也是四个并且采用的是类似SFC的菱形排列，但是在按键的命名上既没有采用字母也没有采用数字，而是一些形状符号：□、○、△和X。手柄上方的扳机键则一共有四个：L1、L2、R1、R2，当然，START键和SELECT键这两个传统手柄按键也都健在。这就是最初版本的PS手柄了，而我们所熟悉的拥有类比摇杆的PS手柄“Dual Analog”则是后来才发售的。



↑经典的灰色，经典的造型，经典的PS手柄。

PS最早是在1994年12月3日在日本发售的，而关于有类比摇杆的PS手柄的消息是在1995年底被公布，而实际成品则是一直到1996年11月的PlayStation展上才正式向公众展出。改进版的PS手柄整体上与之前的版本相似，除了以下几项重要的改进：那就是手柄的两个握手朝向变得不再与整体平行，而是向下倾斜一定的角度，这样更利于玩家抓握；在中央两侧增加了两个类比摇杆，左侧的摇杆一般用于控制人物的3D方向移动，右侧的摇杆则一般用于控制视角的变换；最早的日版Dual Analog其实还拥有震动功能，在中央下方的“MODE”键用于控制震动功能的开关，不过由于觉得玩家对震动功能的兴趣不大，之后的手柄又将震动功能给取消掉了。

↑数次的改进使得PS手柄有很强的革新性。

当然，该来的终究还是会来，PS手柄的下一个进化版本就是“DualShock”了。DualShock是拥有震动功能的PS手柄，该手柄取消了MODE键，并增加了“L3”和“R3”两键——实际上这并不是单独的两个键，而是当玩家按下两个类比摇杆时触发。DualShock于1997年底在日本发售，1998年5月在北美发售，DualShock的发售也意味着Dual Analog时代的终结，该手柄也成为了PS后期的标准配置。

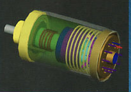
其实索尼在PS时代对游戏手柄的发展还是有着相当大贡献的，其采用的例如类比摇杆、内置震动等功能在后来甚至是今天，都还是主流手柄的标准配置。



备。这种情况直到32位游戏主机诞生后，大量3D游戏开始被制作出来，因此相应的方向输入设备也被要求改进，于是在1995年索尼开始研究并于1996年发售了有类比摇杆的“Dual Analog”PS手柄。96年任天堂发售的N64手柄也采用了类比摇杆（任天堂称其为“控制杆”），之后，类比摇杆技术开始在各个主机平台的手柄上被广泛应用。

●动作感应功能

Wii最大的卖点就是其动作感应能力，尽管其并非游戏史上最早采用该装置的主机，但是真正将其发扬光大并成为卖点的则非Wii莫属了。其实游戏手柄方面的动作感应原理并不复杂，主要就是靠的动作感应装置。例如Wii手柄就是使用了红外线技术来进行自身的定位，手柄前端有一个图像感应镜头，它主要负责探测传感器中二极管发出的光亮，这套系统可以帮助玩家在屏幕上准确的进行定位。类似屏幕上按钮或者用武器开火的动作主要由遥控器及主机中的蓝牙芯片来完成的，Wii手柄最令人称道的功能是它可以确定自身的相对运动。



这一功能可以让玩家驾驶汽车，或者控制游戏角色的运动。Wii的运动感应器使用了汽车上激活气囊的技术，这种技术能够精确地感应三种方向的加速运动：上下、左右以及前后。这种技术主要依靠微电机械系统来完成，微电机械系统是雕刻在硅片当中的极微细结构。微电机械系统是包裹在一个“电场”（Electric field）当中，当微电机械部件开始运动，电场会发生改变，微电机械芯片会感应，侦测到运动变化。

动作感应装置作为输入设备，其最大的亮点同时也是优势就在于，玩家的许多身体动作都会被同步表现在游戏之中，这种操作方式使得玩家在玩游戏时的代入感大增。

●定位功能

早在FC时代的光枪游戏中，这类功能就已经被

CHECK UP! 手柄趣事&轶闻

●雅达利2700：最早的无线手柄

无线技术似乎是在近几年来才开始在家用主机上活跃起来，其便捷的特性使玩家对其亲睐有加，然而实际上无线手柄的设计在很多年前就有了。如果要追溯到游戏史上最早采用无线手柄设计的主机的话，非雅达利2700莫属了——尽管这是一台从未真正发售过的主机。



1982年，雅达利的招牌主机2600在销量上已经开始出现明显的危机，雅达利公司为此扩展了两种有竞争力的兼容机，其中一种就是可以使用无线手柄的游戏机：雅达利2700。应该说，雅达利2700最大的卖点就是无线手柄的创意了，尽管雅达利在硬件上的失败与其公司的固步自封有很大关系，但是26年前就能有如此创意让人不得不佩服！该手柄采用的是RF射频技术实现的无线功能——后来GC上的波鸟手柄也是采用的该技术，外形圆滑，摇杆能够进行270度调节，8键键位的设定使得其功能强大，当时，这个无线手柄在技术研发上已经获得成功，甚至连成品都已经做出来了，但是最后却胎死腹中，这又是为什么呢？

原来在手柄做成后的实际测试中发现，手柄在使用时其信号发射半径广达1000英尺（相当于305米）——也就是说只要在这个范围内的其他雅达利2700机器都会受到信号干扰。更为严重的一点就是，由于这个无线手柄的设计是基于一种车库大门遥控开启装置，因此在使用手柄的使用有可能导致范围内其余无线遥控设备的运行。最后，手柄的无线发射和主机上的接收装置制造成本过高，由于以上种种原因，这个游戏史上的第一个无线手柄最终只能胎死腹中。

●没有连打键的FC手柄

由于种种众所周知的原因，我国老一代玩家最早接触到的8

Point.2 SS手柄



SS手柄与MD手柄相比没有太大变化，无论是在外形上还是功能上。其拥有八个按键，除了六个功能键之外，还有两个按键是新增的左右键。而SS专用的3D控制手柄则是随着当时著名的动作游戏《梦精灵》一同发售的，其外形上有较大的变化，整个面板看起来像是一个圆盘，这也是一款拥有类比摇杆的SS手柄。SS控制器方面的周边还是比较丰富的，例如光枪“Stunner”、方向盘“Arcade Racer”、飞行模拟摇杆“Mission Stick”、可以双打的摇杆面板“Twin Sticks”以及传统的街机摇杆“Virtua Stick”等等。



↑炸弹人版的土星手柄专用分插。
→借助分插，最多可以连接12支手柄。

Point.3 N64手柄

N64应该是史上第一个同时拥有类比摇杆（任天堂称其为“控制杆”）和方向键的手柄了。与SFC相比，N64手柄没有了X键和Y键，但是其余按键，包括A键、B键、L键和R键都得到了保留，同时手柄正下方还有一个“Z键”，另外在手柄的右侧还有4个黄色的“C键”用来控制视角。除了拥有震动包之外，还有一个记忆卡插槽以及一个麦克风。

N64手柄类似三叉戟风格的外观可谓褒贬不一，这种造型使得玩家在玩游戏的时候可以拥有多种握法。不过最为常用的一种握法就是左手握住中间的把手，用左手大拇指操纵类比摇杆，左手食指按Z键；右手握住右侧的把手，



这样右手的手指就能控制住整个手柄的右侧功能键区以及上方的R键。除了最为常见的灰色版本之外，N64手柄还有7种其他半透明颜色的版本，包括：蓝色、绿色、橘黄色、紫色、红色、黑色以及透明蓝。当然也有普通的颜色版本，例如绿色、黄色、红色和蓝色。

N64手柄扩展设备包括有力回馈系统的震动包，以及可与GB游戏进行联动的装置。

位游戏机很少有真正的红白原装机，而大多是我国厂商的“高仿”。这种高仿机配备的两个手柄与原装手柄最大的不同就在于其有两个A键和两个B键，下面的AB键和原版功能相同，而上面的两个AB键则具有“连打”功能。应该说，这是高仿厂商们的一项“贴心”之举，起码让我们在玩某些游戏的时候不用按的那么累了（笑）。当然，我们还是要明白一点：那就是任天堂自社的FC手柄，从来就只有一个A键和一个B键；倒是HORI等第三方厂商推出过两个A键B键的手柄，想来高仿厂商们也是根据这个来制造的吧。



●**FC上的“四分插”**

虽然大部分玩家的FC时代大多是两人同乐或是独乐乐，不过实际上FC上也是有过四分插的。任天堂曾经发售了两款手柄四分插转接器：Four Score和Satellite，前者是有线四分插，后者则是无线的，除此之外这两款转接器本质上都是一样的：那就是可以连接四个手柄，对应游戏也完全兼容，只不过FC上支持4人同乐的游戏实在是太少了，其中比较有名的一款应该是街机移植作品《Gauntlet 2》了。由于支持游戏数量过少，因此大部分玩家对那个时段“四打”游戏的印象基本都集中在街机厅的横版动作游戏上，对FC的“四分插”却乏人问津。



●**Visual Boy的失败**

Virtual Boy（简称VB）可以说是任天堂犯过的最重大的一次失误，它于1995年在美国发售，由于其高昂的售价和即使是前卫的美国人也无法适应的游戏风格使它几乎从未畅销过。

VB采用的CPU是NEC V810，这是一颗20Mhz的32位RISC芯片，它可以显示384x224的分辨率，有4色和32级灰度，但并不是黑白的，而是偏红的。VB是自带显示器系统的家用机，由于采用头戴双眼式机身和偏振分像显示系统，VB的游戏画面是立体的，声音系

第四代手柄

256段压力感应系统

Point.1 XBOX手柄



正如上文所说，XBOX手柄与DC手柄有着许多的共通之处，XBOX手柄两个扩展槽、六个力回馈按键、两个扳机键、两个类比摇杆、多个功能键以及震动功能。与DC手柄，XBOX手柄拥有两个类比摇杆，一个在左上，一个在右下，这一点倒是与任天堂NGC手柄颇为相似。同时，XBOX手柄的一大特色就是追加了“black”、“white”和“back”（类似SELECT）三个按键。

关于XBOX手柄，有一个非常有意思的插曲：那就是原始的XBOX手柄体积非常之大，这玩意儿握在大手大脚的老美手里自然是正好合适，可是东方玩家的手脚一般要小上一号，这可就苦了亚洲的玩家。为此，微软特意重新制作了一批小型号的XBOX手柄以满足亚洲市场的需要。

随着XBOX主机普及量的逐渐增加，个别香港非法厂商曾经大量制作过一批伪劣XBOX手柄。原装手柄与组装手柄最大的区别就是LOGO部分了，原装XBOX手柄的LOGO清晰且颜色亮丽，而组装柄则要差上许多；原柄质量很好，一般使用寿命大约在2年左右，而组柄能撑上2个月就已经不错了。

广泛采用。当然，光线枪并不会真的发射出光线，而只能接收光线。在接收到光线后，光线枪会把枪口对准点的信号传回给游戏机，对应的软件就会告诉主机枪口所瞄准的位置在哪里。当玩家按下扳机后，无论枪口是否对着屏幕，屏幕上总会有一道闪光，而这道由软件控制发出的白色帧就是光枪测位的关键。

按下扳机后，游戏软件控制主机发送一个全白色的帧，电视机显示这个白色帧是需要从上到下、从左往右扫描的，所以从这一帧扫描第一个点开始，到枪口收到白色光这个时间差T，就可以算出坐标位置。根据这个原理，就可以实现类似于真实射击的等同效果。而这类功能在Wii手柄上再次被使用，不过这次使用的不再是光枪的帧判定原理，而是通过置于电视上头的传感器（sensor bar）来判定相对位置以实现定位功能。定位功能最有“前途”的发展方向就是FPS射击游戏，可以很方便的帮助玩家进行准星移动和锁定，这也一扫之前家用机游戏在玩FPS游戏时的手感明显略于PC游戏的劣势。

●**震动功能**

震动如今已经成为所有家用主机手柄必备的功能，例如PS3早期的六轴手柄被公布以后，由于其取消了震动功能，因此被玩家大为诟病，而且没有了震动的手柄，确实在手感和代入感上大为逊色。

基本上，大部分手柄都是通过内置专门的震动马达来实现震动的，例如PS2的手柄，就是在两个把手内侧分别安装了两个震动马达，当震动功能开启，并且游戏中的场景激发震动后就会通过马达的震动让玩家感觉到。当然，也有的游戏手柄的震动功能并不是靠内置震动马达



Point.2 DC手柄

世嘉在家用主机的历史上一直有着“屡败屡战”的“美名”，只不过DC也是其最后一搏的产品了。DC手柄也是非常有个性的一款手柄，其外形上与SS上的3D控制手柄颇为相似。它的左侧键区是类比摇杆和方向键，右侧键区是ABXY四个功能键，只不过与任系手柄相比在键位的排列上有所不同而已。DC手柄引入了压力感应功能，即根据玩家手指按键力度的不同可以做出不同的反应。DC手柄同时还拥有两个插槽，其中一个是用来插VMU（Visual Memory Unit）与震动包。如果你将DC手柄与XBOX手柄放在一起的话就会发现两者非常之相像，当年在开发DC时就有微软的参与，而在DC失败、微软涉足游戏业后，其开发的XBOX就让人感觉与DC颇为神似。与SS时代相同，DC也有许多其他的附加控制器周边，例如专用钓竿、鼠标和键盘、光枪、方向盘和街机摇杆等等。





Point.3 PS2手柄

PS时代DualShock的大成功坚定了索尼继续走该路线的决心，因此我们在PS2上可以看到DualShock2、在PS3上也可以看到DualShock3。PS2手柄基本沿用了PS时代DualShock的设计，主要改进之处在于引进了压力感应系统。其余的一些细节改进包括颜色由灰色改为黑色、手柄连接线的改进、手柄插槽的变化以及整体造型看上去更为圆滑。在PS2手柄正上方印有蓝色的“DualShock 2”LOGO，因此PS2手柄的正式名称也就是DualShock 2。PS手柄也是能够在PS2上通用的，不过只能用来玩PS游戏或是只能支持一些早期的PS2游戏，后来随着越来越多的PS2游戏采用了压力感应系统，PS手柄才终于淡出舞台。

有一点不知大家注意过没有：如果说灰色是PS时代的标志性颜色的话，那么黑色就是PS2时代的标志性颜色。所有标准的PS2主机和配件都采用了黑色的设计，虽然索尼也推出过其他颜色版本的主机以及与其颜色相匹配的手柄，但是手柄连接线以及插头仍然都保持了黑色。

说到PS2手柄就不得不提提“组装PS2手柄”风波，03年下半年到06年上半年左右这段时期内，市场上涌现出了大量的高仿组柄，不法奸商以次充好，把组柄当原柄卖，欺骗广大玩家，一时间人心惶惶……



←黑色可以说是PS2手柄最为标志性的颜色了。

Point.4 NGC手柄

也许是PS后期的DualShock手柄大受好评，因此在下一代主机的手柄设计上有许多都采用了其上的设定。NGC的手柄拥有两个类比摇杆，一个在左上，另外一个在右下，右下那个类比摇杆是黄色的，而且标有“C”的字样。还记得N64上的那四个用来控制视角的黄色C按键么？很明显，任天堂借此暗指这个摇杆是进化自当年的四个黄色C键。

此外，NGC手柄右侧虽然扔是ABXY四个功能键，但是在排列和大小上则有明显区别，其中绿色的A键最大，占据中央位置，这个键在游戏中使用频率也最高，红色的圆形B键位于A键左下角，面积大约只有A键的五分之三左右；而X和Y键则是呈豆角状环绕在A键周围。由于这个按键设定，所以在玩NGC游戏时可以非常明显的感觉到，A键是主功能键，而其余按键则大部分是起辅助作用。另外，在右上的R键上面还增加了一个Z键，所有功能键都采用了压力感应系统。震动功能自然也是必备的了。



之后任天堂曾经发售过一款名为“波鸟”的无线手柄，整体设计与普通NGC手柄相同，只不过在后面增加了一个电池仓，体积上也要大上一些。其采用的是雅达利2700时采用过的RF无线射频技术，当然，这次不再有无线干扰等问题了。波鸟使用的是两节AA电池，可以使用100个小时，为了节省电力，波鸟手柄被取消了震动功能，但是其手感仍然相当出色，也是小编非常喜爱的一项收藏。

统则是带有内置立体声扬声器的16位立体声系统。

尽管VB使用了32位CPU，但它并没有被归入次世代范畴，从某种意义上来讲VB的失败归咎与它在游戏性上的错误超前：当其他主机正在拼命加强2D和3D机能的时候，VB却将卖点定位在立体游戏上，放弃了2D的细腻华丽和3D的临场魄力。这样的决策用现在的眼光看来，虽然大胆，但决不明智，1997年Nintendo正式宣布放弃VB。这部主机总共发表了18款游戏，其中有4款只在日本发行过，另外还有8款来不及发表的作品。



●DC可视记忆卡：VMU

VMU是“可视记忆单元（Visual Memory Unit）的缩写，是当年世嘉专门为DC开发的一个周边。该周边可以单独玩也可以插在DC手柄上。VMU除了能充当记忆卡的功能之外，还能下载一些对应的专门小游戏游玩。例如某些DC游戏有相关选项，可能在游戏中，也可能在菜单或选项中，大致为“下载到VMU（即液晶记忆卡）”，就可以打开记忆卡玩小游戏了，小游戏会占用一些空间，大约128格左右。例如DC的《索尼克大冒险》1和2，就支持这种小游戏。

●可当暗器使用的Wii手柄

自从Wii正式发售之后，出现了许多玩家在游戏时由于用力过猛，将Wii手柄扔了出去，造成人身和财产损失的案例。之所以出现这些情况，是因为最早Wii手柄上用来将其固定在玩家手上的腕带的连接装置不够紧密，再加上玩家在Wii游戏时经常会太过投入，在进行体感动作时用力过猛就造成了将手柄甩出去砸伤家人或是砸坏物品的情况。



任天堂随即进行了腕带召回，不过由于最开始的召回和更换过于仓促，因此直到第四版的新腕带才算是真正杜绝了Wii手柄“伤人砸物”事件的彻底发生。

而是靠外接的震动包来实现的。这方面比较有名的例子就是DC的外接震动包，以及NDS的专用震动包了。



●力回馈

所谓力回馈，其实是一种机械表现出的反作用力，将游戏传递的数据通过力回馈设备表现出一定的力量与方向。例如玩赛车的游戏时，有时由于弯度的作用，向左转不会太容易，在力回馈方向盘上便会产生一定的阻力，感觉到向左转较为困难。这项技术原本是美国军方用于训练士兵在模拟射击和驾驶作战工具时的真实体验的，后来被加入到游戏的设计中。

力回馈的作用是让玩家感受到游戏中力回的真实存在。只要游戏中支持力回馈的功能，在游戏进行之中，便可以模拟车辆在行进中所遇到的各种振动，或是利用力回馈来表现目前车辆遇到的阻碍。所以玩家使用力回馈的功能后，会不太适应。因为不像以前要怎样开车就怎样开车，想要转弯可能会觉得方向盘有些阻力，便是为了模拟真实环境下的操纵感而加上效果。当然，除了方向盘之外，力回馈的设备还很多，例如震动手柄、飞行摇杆等等。

●256段力度感应

从DC时代开始，其手柄就号称能够进行256段的力度感应，也就是说玩家在按手柄的时候，根据玩家按键力度的不同，手柄可以进行相应的判断，不同力度对应的动作可以是不同的。不过虽然号称256段力度感应，实际在游戏中通常也就是两到三段的实际应用而已，例如MGS系列中轻按是蹲下，重按是匍匐——毕竟就算手柄真的能够进行256段的力度感应，要玩家来准确输入如此多段力度的按键行为实在是太不靠谱了。话虽如此，这种力度感应功能还是颇有意思



第五代手柄

无线、动作感应、六轴

Point.1 XBOX360手柄

作为本轮主机大战的先行者，360尽管在主机硬件架构上的缺陷导致了困扰玩家多年的三红问题，但是不得不说，360手柄的设计，堪称典范！360手柄采用了无线功能并取消了“black”好“white”这两个按键，同时在两键的扳机键上各增加了一个“bumper”键。在用360玩XBOX游戏的时候，这两个bumper键分别用来实现以前“black”好“white”键的功能。

360手柄采用的是两节AA电池，也可使用专门的可充电电池包，微软自己曾经推出过一个名为“Play and Charge”的充电电池包，这个电池包通过USB连线将手柄与主机相连进行充电。

360手柄的整体造型在设计的时候充分考虑到了人体力学以及玩家握手柄时习惯的问题，所以握起来的感觉非常舒服。无线技术的加入，使得玩家再也不用受手柄连线长度的困扰，黑白两键的取消以及START、SELECT两键回归手柄中央使得整个手柄不论是在外观还是实际使用上都更加简洁实用。特别是中间那个导航键的加入，大大的提高了玩家选择菜单和使用新主机其他功能时的便利性，360手柄的这个设计，连同LT、RT两个扳机键增长力矩和感应层次的设定，都被PS3手柄所“借鉴”。如果不考虑Wii这个异类的话，360的手柄绝对是目前家用主机手柄中最为优秀的一款了。

对于这种需要使用电池的手柄，小编个人建议还是使用大容量可充电电池，价格便宜还环保，一举两得。



结尾语

其实关于手柄的话题，还有许多许多，不是一期特别策划就能说得完的。准确来讲，手柄只是游戏控制器的一种，而我们玩游戏时可用的控制器除了手柄之外，往往还包括光枪、摇杆、模拟方向盘、模拟飞行摇杆、跳舞毯、太鼓等等等等。不过要想将这个涉及面就实在是太宽了，其中每一种如果仔细钻研的话，都会发现可说的东西有很多。

如果展望一下未来的手柄，会是怎样一种装备呢？相信每个人都有着自己不同的答案，就小编本人而言，认为手柄未来的发展方向应该还是“体感”和对“虚拟现实”技术的追求。准确来讲，以后真正意义上的“手柄”或许会消失了，正如许多科幻小说或是电影中描述的那样，或许以后的游戏只需我们戴上专用头盔，然后就能进入虚拟的游戏世界中展开乐趣无穷的冒险。

这个梦想或许不久之后就会实现。那么你对未来手柄的展望又是怎样的呢？

Point.2 Wii手柄

之前任系主机手柄的变革虽然每次都有许多新功能引进，但整体看来仍然一脉相承，但这次Wii的手柄则完全颠覆了这一传统。由于Wii主机这次在玩法和理念上的巨大变革，直接导致了Wii手柄的变化。Wii手柄在外形上与传统的电视遥控器非常相似，由于其内置了倾斜感应装置和三轴系统，这就使得其拥有了体感遥控功能。除了十字方向键之外，Wii手柄有四个功能键，A、B、1、2，此外还有START、SELECT键以及HOME键。

Wii手柄的功能非常多样化，而且拥有极高的扩展性，通过其底部的扩展槽可以与其他装置配合使用。其中最著名的就要数“双节棍”（Nunchuk）了，其上除了拥有一个类比摇杆之外，还有C键和Z键两个扳机键，游戏时玩家两手各执一个控制器联合使用。与Wii手柄相同，双节棍也内置了一个加速器，但是没有Wii手柄的定位功能。由于Wii主机拥有虚拟主机功能，玩家可以下载FC、SFC以及MD时代的经典老游戏玩，因此也可以将Wii手柄横过来当作老手柄使用，或是干脆购买一款经典手柄。

Wii的经典手柄在造型上与SFC手柄颇为相似，不过其加入了两个类比摇杆，并且用“-”键、“HOME”键和“+”键来替代原有的START和SELECT。除了ABXYLR键之外，还新增了ZL和ZR两个功能键。



Point.3 PS3手柄



如果说索尼在PS时代对手柄的一再创新值得敬佩、在PS2时代的一定改动是传承的话，那么在PS3时代的反复和明显剽窃就极端让人无语了。

PS3手柄最早的原型出现在2005年的E3展上，当时其类似牛角面包的奇怪造型被许多玩家们戏称为“回旋标”。就在人们对这款奇异手柄猜测不已的时候，在2006年的E3展上，索尼给了玩家们一个“惊喜”：那就是完全取消了“回旋标”的设计，整个PS3手柄的外形，除了改为无线之外，与之前的PS2手柄简直如出一辙。L2和R2两个扳机键的键程有所延长，但是PS3取消了震动功能，取而代之以六轴（SIXAXIS）功能。在这个震动功能已经成为手柄标配的今天做出这项改变实在是让人无语得很，不用想都知道是为了震动功能专利费的缘故。至于所谓的“六轴”功能，明眼人一看就知道这是对Wii体感功能赤裸裸的模仿。

没有了震动功能的PS3手柄份量极轻，拿在手里就像是一款山寨货，手感大打折扣，再加上对震动功能的取消更是对手柄手感的雪上加霜，而对应“六轴”功能的游戏来来去去就那么几款，还没什么卖点。最后到了2007年，索尼只得再次发售了新的PS3手柄，也即DualShock3并停产了以前的六轴PS3手柄，折腾了这么久，结果除了无线之外，可以说PS3手柄仍然还停留在PS2手柄的时代。



的，轻按和重按、短按和长按，一个小小的按键动作，竟然就能衍生出这么多的动作。

就手柄力度感应的实现原理而言，实际上靠的就是按键下面那块压敏电阻，其具体实现原理比较专业，这里就不再详谈。简单来说，通过玩家不同力度的按键，使得压敏电阻内部接触层晶粒（例如氧化锌）的多少有差别，这就会产生一个电压势垒，根据电压势垒的不同，相应的电子元件就会大致判定玩家力度大小如何。

●无线功能

无线手柄的便利使得其已经成为如今三大主机的标准配置，以往的手柄，虽然连接线大多很长，基本不会出现不够用的情况，然而有这么一根线牵着，总让人感觉不大舒服。无线手柄在家用机上的引入，主要还是出现在PS2时代，包括波鸟、罗技等高水准高质量的无线手柄让玩家们体会到了它极高的便利性。



不过尽管都是无线手柄，但是应用的无线技术却并不相同。以如今三大次世代主机所用到的无线技术为例，XBOX360的无线手柄是通过RF射频来向主机传输信号，这点无论是在最早的雅达利2700还是NGC上的波鸟，都是采用的该技术；PS3的无线手柄是通过蓝牙向主机传输信号。Wii的无线手柄是通过蓝牙向主机传输信号，主机通过WiFi技术联入无线网络。

关于无线手柄，还有个话题可以聊聊，那就是充电问题。360可以更换充电电池，或是买一个专门的充电电池包，PS3比较方便，直接插上根USB线与主机相连接进行充电（360也可采用此法）。而Wii手柄由于通常玩家游戏时的动作幅度比较大（没办法），所以基本无法采用上述措施，基本只能座充了。

集成电路中的美好回忆，卡带の物语！

《街头霸王2》系列的兴盛，带动了整个世界的街机游戏产业。一时间许多格斗游戏纷纷涌现，玩家们也为之感到措手不及。但是除了少数公司的作品之外，还真没有什么格斗游戏能与《街霸》抗衡。由于这个游戏的流行程度远远超过预期，到1993年，将《街霸》移植至家用机的计划也在当时的各大机种上展开。除了MD和SFC的版本之外，原本被人们认为是下位机种的PC-E也移植了12人街霸。除此之外，各地盗版商在FC上推出的各种非授权的《街霸》，更是如同过江之鲫。　主持/猴子

要是从主机机能而言，移植技术难度最高的街霸游戏，当推PC-E版的《街头霸王冠军版》。PC-E是NEC公司在80年代中后期推出的双8位元电视游戏主机，虽然机能比FC高出不少，但是还是不能和MD、SFC这些16位主机相比的。PC-E曾经以CD-ROM形式移植过《街霸》初代，但是因为那一代街霸本身素质就很有限，而CD的容量又几乎都被用在音乐上，所以那一代街霸只是音乐是比较动听的Remix版，除此之外就很难找到亮点了。

但是，CAPCOM在1993年制作完MD和SFC的街霸之后，为了配合NEC新推出的交换性掌机PC-E GT，专门为其制作了12人街霸的特别版。这一版街霸实际上就是12人初版（CE版），在容量、音乐和画面效果上均不能和MD、SFC版相比，但是它做到了8位游戏主机使用卡带的极限（PC-E上名作不少，但是大部分都是CD版效果高于MD与SFC，卡带版只是高过FC一些有限而已）。由于PC-E只有两个功能键，为了对应街霸，NEC还专门推出了6键手柄。在配合了GT掌机之后，这部作品成为第一款能够在掌上进行游戏的街霸。之后的GB版街霸因为机能限制太多，无法与之相比。MD的美版掌机NOMAD使用MD卡，可以超过PC-E GT的效果，但是那是2年之后的事情了。现在唯一能够再现街机版效果的街霸游戏，只有在PSP的CAPCOM合集或者非官方的模拟器上才能玩到。



←PC-E版《12人街霸》的移植工作虽然困难重重，但是实现了8位机上游戏的最好表现效果。

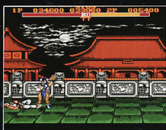
移植的奇迹在PC-E上诞生



趣闻轶事——山寨街霸面面观

因为《街霸》这个游戏在全世界走红得太厉害，所以除了正规的移植版之外，还有很多没有CAPCOM授权的版本存在。其中受害最多的主机平台就是当时还没有完全退出玩家视野的FC。早在1992年，正规的移植版街霸推出之前，FC上就已经出现了名为"Master Fighter II"的街霸游戏。这个游戏是什么人出品已经不易考证（有人说是台湾的YOKO SOFT），笔者收集到的ROM上写的是"XXOO SOFT"，不知道这是个什么公司。整个游戏因为FC的机能有限而严重缩水，可以使用的角色只有RYU、GUILE、春丽、ZANGIEF等4人，而且他们的必杀技也被大量削减。使用其中一名角色打完其他3人之后，就会出现隐藏的BOSS——警察叔叔VEGA（但是不知为什么却拼写成VIGA），将其打倒之后，就可以看到结局——不论是谁，都和RYU一样面对夕阳的背影，十分悲壮。这个街霸的手感和画面音乐可以说是十分垃圾的，但是当时在FC上有街霸推出，对于没有16位机的玩家来说如同天降福音，所以这个游戏在92-93年的时候还流行了不短的时间。

这个版本的街霸实在是太烂，所以事隔一年之后FC上又出了一部9人街霸，这也是许多FC玩家最为推崇的作品。该作的LOGO是"Street Fighter III"（街霸3出在FC上，CAPCOM泪流满面），可选角色有9人，去掉了12人街霸中的本田、苏联大壮和独眼龙。整个游戏



↑9人街霸素质很高，虽然是山寨货但是确实经典。

虽然与16位机的正宗版本相比仍然差距较大，但是也做到了FC机能的极限，不但必杀技大部分保留，而且还可以根据按键的时间长短决定拳脚的轻重。另外，有几个角色的场地背景和音乐也都完全重新制作。这个版本的格斗手感以及比其他野鸡游戏好很多了，在整个FC时代，这个《街霸》都被国内玩家当成正统的街霸来玩，许多朋友对它应该很熟悉吧。后来FC上又由一些无名厂商推出了不少冠名《街霸》的游戏，而且统统被冠上了"12人""20人"甚至"56人"街头霸王的名字，但是实际上制作的素质十分低下，没有一款山寨游戏能够与9人街霸匹敌，有的作品甚至连4人街霸都不如。甚至当时盗版卡带横行，这些标题党也着实坑了不少年纪不大的玩家。山寨游戏不断侵蚀国内市场，现在我们依旧可以在身边的电子市场或者小商品市场的地摊上不时看到各种FC盗版合卡中的《街霸》字样。

内幕！期待连载第三回　任天堂与Sony的合作

在Sony与任天堂分道扬镳之前，两者的合作从80年代开始。让这两家走到一起的却是日本电玩市场的另一位竞争者SEGA。这家公司起初是为战后驻日美军基地服务的，社长也是美国人。但是因为美国总公司的经营失败，在1974年，它被日本大型计算机软件商CSK集团收入旗下，原任副社长的中山隼雄担任SEGA的社长（一直到1997年）。

早在任天堂的FC推出的时候，SEGA就推出了8位游戏主机SG-1000，但是竞争的最终结果大家都知道，任天堂在8位主机市场争夺战中获得了全面胜利。SEGA后来又推出了SG-3000、Mark-III、SMS等机种，但是都无法与FC抗衡。看到自己已经无法在8位机市场挽回劣势，SEGA决定开发16位CPU的主机，拥有凌驾于FC之上性能的SEGA16位游戏机Mega Drive（MD），在1988年9月投入市场。

1987年，日本NEC电器公司发售的PC-Engine虽然只是8位电视游戏主机，但是却有着不输给16位主机的音乐与色彩效果。MD则是完全超越了FC的第一台16位游戏机，它们的存在是对任天堂游戏事业的重大威胁，但是SFC的发售却连续遭遇延期。任天堂在FC销售正旺的时候，无法判断什么时候才是SFC上市的最佳时机。在这两年之内，任天堂总是向大众宣布："决定市场的不是硬件的能力，而是软件的受欢迎程度。"在1990年春，山内社长在接受采访的时候，对于16位主机的对策，进行了这样的回答："如果没有推出有趣的软件，开拓市场是很困难的。推出高位元CPU的硬件也是错误的构想。大多数人并不以拥有高性能的硬件而自豪，而是在玩软件的时候感到愉快，因此不管性能从8位提升到16位还是32位，如果无法推出更吸引人的软件，那么玩家根本就不会想要这主机。"在谈到SEGA的MD时，山内社长断定："这台16位机卖得不好的原因，明显可以归结于软件不够有趣。"对于依靠家用机游戏扩大市场的任天堂来说，SEGA的MD游戏更多移植自街机，街机玩家这样相对小众的群体，自然不会像FC玩家一样带动主机的销量。

正如山内所说，任天堂的游戏机在当时并不追求画面与音乐，像《俄罗斯方块》这样的游戏，虽然简单，但是却使黑白单色的GB掌机发售之后得到了爆发式的销量。但是在口气坚决的山内社长的言辞背后，已经可以看到FC态势疲软的影子了。



面对SEGA的威胁，任天堂必须推出一台能够与MD抗衡的主机。于是SFC的计划就出现在媒体的视野中了。但是，原本应该在1988年内就上市的SFC的发售日期却一拖再拖，一直到1990年才面世。在任天堂看来，这样的拖延战

1. 貌似正品实为山寨的SMS版

不过，街霸系列也不是没在8位游戏机上推出过。GB版和PC-E版的街霸都是制作十分精良的游戏，不属于我们讨论的山寨游戏之列。但是有一款在SMS（MD的前一代机种）上制作的街霸，确实是CAPCOM授权的产品，但是却是实实在在的山寨水平。该作推出于1997年，当时别说SMS，连MD都已经退出了历史舞台。但是世嘉在南美的一些第三世界国家大肆推销自己的过时主机，当时巴西的TEC-TOY是它的代理，在取得了CAPCOM的授权之后，它在SMS上开发了一部《街霸2》。

虽然只是8人的版本，但是它和GB版一样使用了16人街霸的头像。而且游戏里的画面和语音还是不错的（以8位机的机能而言）。但是因为这个游戏把容量都用在了画面和语音上，所以游戏的手感和音乐可以说是烂得一塌糊涂。尤其是音乐，让人听了之后产生一种在玩ATARI的感觉。应该说这个游戏完全是世嘉为了骗南美地区小孩子的钱做出来的，就算是人家没钱买次世代，好歹你也应该给人家整个MD版吧，完全没有诚意，这可以算是街霸史上的耻辱了。现在打开TECTOY的官方网站，我们依旧可以看到他们代理销售的MD和SMS主机的广告。既然连MD都代理了，为什么不把MD的街霸也代理了呢？



→超级垃圾骗小孩子钱的SMS版街霸。

←不要被游戏的画面所蒙蔽，这个游戏的容量差不多都用在这几个人物的头像上了。

2. 神秘的MD改版12人街霸

另外，MD的街霸除了正常的PLUS版本之外，还有一个奇怪的版本，该版的LOGO是ST II' Turbo，取消了高速对战，人物的默认颜色是12人初版的标准色，但是2P的颜色却是高速版的颜色。此外，该版街霸中追加了一些MD原版没有的动作（街机版是有这些动作的），而且还有即将KO时候的紧张音乐。这些奇怪的要素使人觉得这个版本比正规的12人街霸更加不可思议，而且该版本并没有打上CAPCOM的LOGO，而且只有16M。以当时黑客的技术，如果只是把原版的街霸拆一下做个缩水版也不是不可能，但是这个版本居然包含了原版没有的不少东西，这究竟是为什么呢，没人知道。有一种猜测，大概这是当初CAPCOM早期内部测试的版本，后来没有正式发行。

→16M的MD版街霸的来历是一个谜，究竟是谁制作了这样一个游戏呢？

虽然这个版本的《街霸》没有正式出版，但是这个ROM却神秘地流传出来，并且被D版商们大肆复制，以至于90年代后期的盗版MD卡带的12人街霸里，有多一半的卡是这种山寨货。在MD版12人街霸推出之后，市场上很快就没有了24M盗版卡的踪迹，到处都是这个16M的版本。当时许多玩家不知真相，直到后来见到真正24M的版本才恍然大悟。不过，这个版本的街霸也确实有不少值得研究的地方，如果这真是个同人游戏的话，那制作这个街霸的人也太强大了。

CPS CHANGER
街机族的神物

MD与SFC版本的《街头霸王2》虽然都尽了主机的最大机能进行移植，但是因为硬件的限制，移植度依旧不能和街机原版同日而语。除了购买街机之外，玩家们想在家中玩到原汁原味的CAPCOM游戏，在当时还是不可能的任务。但是这个任务在1994年成为可能，CAPCOM受SNK推出与街机互换的家用主机“NEO GEO”的影响，也推出了CPS Changer这台从某种程度上不能称之为游戏机的主机，首发游戏正是12人街霸高速版。它的硬件原理与街机的CPS基板是相同的，但是采用了不同的线路与外包装，在“卡带”上面连接了一个带手柄、电源和视频输出接口的转换器，这也是“Changer”一词的由来。玩家将转换器与巨大的游戏卡带连接之后，插上电源和专用摇杆CPS Fighter，再把视频线连接到电视上就可以进行游戏了。该系统的视频支持S-Video与AV输出，连接电视的效果很好。不过该系统作为一台不成熟的家用机，只支持单声道输出，那些使用Q-Sound的立体声游戏效果大打折扣。高昂的价格（39800日元）也使这台机器只适合那些狂热的发烧友，不过CAPCOM也很清楚该主机的消费层面，所以没有大范围铺货，只通过邮购方式发售。1995年，CAPCOM将原先在CPS2上制作的街霸ZERO移植到CPS Changer上，为这台主机短暂的生命划上了终止符。





←现在这种稀有的机器已经很难在中古市场看到了，估计都已经被CAPCOM的死忠粉丝们收藏了。要是真能收到一套那也不枉作为CAPCOM饭。

术完全是在预料之中的。因为当时FC的销售势头依旧良好，突然推出SFC的话，FC的主机和软件一定会受到影响。媒体在推测SFC延期的时候，所引用的依据大部分来自任天堂自己的官方宣传材料。后来任天堂也承认，SFC发售的推迟，确实是因为当时的MD机能比SFC原型机强，所以必须重新设计主机的规格导致的。尽管SFC推迟发售，但是从综合机能和最终受到的评价方面来看，SFC都完全胜过了MD。究其原因，任天堂使用Sony提供的技术和零件，才是SFC取胜的最大王牌。

任天堂在16位主机的争霸之战中能够做到后发制人，主机硬件机能的先进是不可忽视的。超级任天堂主机支持回转、放缩机能，这些功能都是SEGA在设计MD主机的时候曾经考虑过的，但是在最后决定主机式样的时候，放弃了这些功能。到了1990年，这些技术的成本降低了，SFC在这个时候选用了原本因为成本较贵而被SEGA放弃的机能。

除此之外，当时对世界上的玩家以及非玩家们产生巨大影响的游戏《俄罗斯方块》，当时也被任天堂买下了版权。在GB发售之后，这个游戏极大地带动了主机的销量。SEGA看着任天堂利用这个简单的游戏如此赚钱，自然不能眼睁睁地看着大笔的银子被别人拿走。可惜SEGA并没有这个游戏的版权，所以它不能擅自推出俄罗斯方块的游戏。尽管如此，SEGA还是在MD上开发了俄罗斯方块，并且推向市场。如此行为引来的自然是任天堂的官司诉讼。MD主机放弃了回转放缩机能的支持，又在俄罗斯方块的版权上吃了官司，尽管MD上有《索尼克》、《超级忍》、《梦幻之星》这样的名作，但是游戏类型毕竟比较单一，动作游戏、射击游戏占了MD游戏的大部分，这样以核心玩家为消费主体的机种，是无法抵挡SFC的大众路线的。

实际上，MD与SFC对应的玩家群体差异，在一开始的时候就已经体现出来了。喜欢SEGA主机的人一般都是玩街机游戏出身的，对于能够移植街机游戏的MD，他们相当欢迎，而其他一些街机大厂对于MD的支持也是不少人购买这台主机的动力之一，像CAPCOM就是其中一个。CAPCOM为SEGA的MD制作的12人街霸，其移植度在当时是全部机种中最高的，而SEGA也为了这个游戏推出了6键手柄，可见它们两家之间的感情有多深厚。但是，喜欢任天堂的玩家更注重家用游戏的娱乐性，而他们选择的则是SFC。在这场商战的最后，任天堂还是在Sony的支持下，坐稳了16位主机世代的霸主宝座。MD在1995年的时候基本上就已经不再开发主流游戏了；至于最初任天堂的竞争者PC-E，在多次更换主机的规格之后，最终于90年代末宣布停止主机软件的开发。而任天堂的SFC横扫亚洲欧美市场，在卡带游戏时期最辉煌的时刻，成为最成功的胜利者。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.21

1 “PT RAT 01”小队番号的秘密

梅莉尔率领小分队登场的英姿给人留下了深刻印象，由于这支部队胸前都印有猎狐犬部队的LOGO，所以一直被认为是新生的猎狐犬小队，然而，事实并非如此。

实际上，自从2005年的影子摩西岛事件之后，这支曾经创下无数辉煌的部队就早已被正式解散，不复存在。在MGS2的故事之中，雷电由于被AI所欺骗，一直误以为自己是猎狐犬部队的一员，当时化名为Pliskin的Snake也正是因为雷电的这个“身份”而逐渐发掘出幕后的真相。

梅莉尔等人之所以会在胸口印上猎狐犬的LOGO，应该只是出于对这支传奇部队的敬仰与缅怀，其所在部队的真正名称实际上是“Rat Patrol Team 01”，简称“Rat PT 01”。如果大家将这个简写各字母打乱顺序重新拼写的话，就会得到一个新的单词——Patriot，爱国者！



Prologue

《合金装备4》在为系列玩家们揭开众多谜团的同时，仍然隐藏有众多小秘密。往往那些看似普通的画面、或是似乎很平常的小细节，如果用心钻研下去，就会发现小岛和开发小组的成员们，早在制作游戏的时候，就埋下了众多的伏笔。发掘游戏背后的秘密，也正是合金饭们的一大乐趣。 □文/北斗

2 两段墓志铭

MGS4序章和终章的动画，都有大量剧情发生在墓场中，这里有两块墓碑，一块属于The Boss，另一块属于Big Boss。The Boss的墓志铭上写着“为了纪念一位曾经拯救过世界的爱国者（In memory of a patriot who saved the world）192X－1964”。Big Boss的墓志铭上则写着“一位终生献于战斗的英雄，安息于世外桃源（A hero, forever loyal to the flames of war, rests in Outer Heaven）193X－1999”。



←正在向The Boss的墓碑敬礼的老Snake，正如当年的Big Boss。

3 口哨之歌

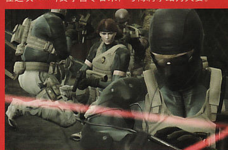
在MGS4第三章，前半段流程需要玩家跟踪一名抵抗组织成员，此人路上会反复用口哨吹出一段旋律优美的曲子，该曲在游戏通关后出等级评价时还会再次响起，这就是本作中颇为有名的“胜利之歌（Victory Song）”了，也称“口哨之歌”。

这段曲子最早出现在07年MGO预告片的结尾处，在MGS4每章开始的任务简报中，Sunny煎鸡蛋时也都会哼唱这个旋律。MGS4的片尾字幕中，这首歌的演唱者被注明是全体配音演员。

更有意思的是，在MGO中，如果玩家输入“SONG”，那么操纵的角色就会一直哼唱这个旋律。对战结束并显示统计信息的瞬间，胜利方的任意玩家输入“SONG”，其所操作角色都会开始随着音乐哼唱，有条件的朋友不妨试一下，相当有感觉！

CHECK! Johnny，系列经典恶搞角色咸鱼翻身

Johnny Sasaki（乔尼·佐佐木）可以说是MGS系列中相当有名的一位恶搞角色了，自从在MGS1代以“拉肚男”的恶搞形象登场后，之后几乎每部后续作品中玩家们都有机会看到他出丑的搞笑场面。好在这次Johnny终于苦尽甘来，与梅莉尔结为夫妻。



其最早登场是在MGS1代，先是负责看守因为不愿参加叛乱而被关押的梅莉尔，之后被梅莉尔打昏并偷走了衣服。之后又负责看守被俘的Snake，每3分钟就必须去一趟厕所的“拉肚男”形象也是自此被建立了起来。据其本人在4代中交代，他就是从1代开始爱上了梅莉尔，并在之后一直追随于她，甚至加入“PT RAT 01”小队就是为了能尽可能的接近自己的心上人。

在MGS4中，他被队友叫做“Akiba”，这是“秋叶原（Akihabara）”的缩写，因为他对各种高科技的小玩具有着狂热的喜爱，这一点与“Otacon”外号的由来倒是如出一辙。游戏中，他的登场方式还是一如既往的搞笑，几乎就是纯粹菜鸟般的表现使其在顷刻间便被Snake制服，Snake也曾因为这个原因而一度对梅莉尔小队的实力极端不放心。在第五章，Snake、梅莉尔以及Johnny被当作“人间大炮”发射向对方潜艇，倒霉的Johnny在飞行过程中不幸落入了大海……好在最后他及时赶到，与梅莉尔并肩作战坚持到了最终的胜利。

特别值得一提的是，与小队其他成员甚至整个美国部队不同，Johnny体内并没有被植入微芯片（nanomachine），由于他害怕打针，所以每次注射微芯片的时候，其都会借口拉肚子逃离（传说中的“屎遁”）。不过也正因为这个原因，才使得他在关键时刻没有被Ocelot控制，并成功救助了梅莉尔等队友。

我们都知道，小队成员们都是使用ID登录的武器，那么没有被植入微芯片的Johnny是如何使用这些武器的呢？比较可能的一种解释就是他通过一台微型电脑欺骗AI系统，这样也就能解释之前的战斗中他的反应为什么总是慢别人一拍的原因了。

探寻失落星球

这是一个新能源被冰雪覆盖的极寒星球。

EDN-3rd是人类给这个极寒星球取的代号名称，人类之所以要来到这个寸草不生的地方，为的就是星球所具有的被称作T能源的热能资源，而对于生活在零点下星球上的人们来说，热能是比什么都要珍贵的东西，没有热能就意味着死亡。在星球各处的地脉及岩石层中都存有大量的热能资源，AK这种当地原生物体内也有着与之体型相称的热能，这些资源是各种各样的雪贼组织赖以生存的挖掘对象。最近NEVEO似乎正在推进着星球温暖化计划"边境计划"，如果能像其描述的那样得以实现，这个星球将摆脱严寒与冰雪的笼罩，成为适合人类居住的理想殖民地。 □文/翅膀



YURI SOLOTOV

尤利·所罗托瓦

●身高/182cm ●体重/73kg ●年龄/28岁 ●血型/B型

在这个名为EDN-3rd的星球上持续进行着扫除AK工作的雪贼青年，以让这个星球不再受到AK的威胁为自己的使命。父亲依万·所罗托瓦和威因的父亲盖鲁是老朋友，小时候偶然的机会下目睹了父亲遗留下的有关星球温暖化的研究文件，深感赞同，决心继承父亲的遗志。在实现温暖化研究的关键时期，发现了被冰雪冻结在VS中的威因，因为父亲朋友的关系而收留了他，并让他加入了自己的雪贼队伍。尤利自己是赞同NEVEO的星球温暖化计划的，但雪贼同伴大多对NEVEO没有好感，因此他一边调查着NEVEO计划的真相，一边努力寻找着让威因右手装置恢复全部机能的方法。

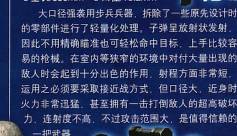
※注：尤利在故事中扮演着极其重要的角色，对比威因在明处打打杀杀，尤利更像是一个活跃在幕后的主角。

人类赖以生存的好伙伴——枪械火炮

自从人类发明了热兵器，枪械就成为了战争的主角，即使是进入了外星球殖民时代，威力强劲便于携带的随身枪械仍然是士兵手中的好伙伴。在这个星球上，使用火药的传统实弹武器虽被大量配备，但因其对AK的杀伤力有限，随着热能资源的不断开发，使用热能的新式光束武器逐渐有代替前者的趋势，总有一天，热能枪械与VS活跃的战场上将不会再看到实弹枪支的身影。

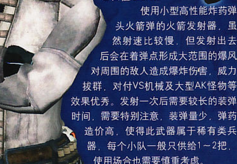
MACHINE GUN

机关枪



●全长/850mm ●口径/5.56mm

小口径高射速的实弹系突击步枪，标准步兵泛用攻击兵器。枪身轻便，运用度高，可以在高速跑动中进行射击与装弹，应付大量出现的一般AK群比较有利。射程距离比较短，对远处的敌人难以形成致命的打击，一般需要积极接近敌人实行攻击，不过因为子弹射速很高，连续命中的话也会形成很高的伤害。总之是一种用途非常广泛的常用武器。



SHOTGUN

霰弹枪



●全长/830mm ●口径/18.2mm

大口径强袭用步兵兵器，拆除了一些原先设计时的零部件进行了轻量化处理。子弹呈放射状发射，因此不用精确瞄准也可轻松命中目标，上手比较容易的枪械。在室内等狭窄的环境中对付大量出现的敌人时会起到十分出色的作用，射程方面非常短，运用之必须要采取接近战方式，但口径大，近身时火力非常迅猛，甚至拥有一击打倒敌人的超高破坏力，连射度不高，不过攻击范围大，是值得信赖的一把武器。

ROCKET LAUNCHER

火箭发射器



●全长/1250mm ●口径/88mm

使用小型高性能炸药弹头火箭弹的火箭发射器，虽然射速比较慢，但发射出去后会在着弹点形成大范围的爆风对周围的敌人造成爆炸伤害，威力拔群，对付VS机械及大型AK怪物等效果优秀。发射一次后需要较长的装弹时间，需要特别注意，装弹量少，弹药造价高，使得此武器属于稀有类兵器，每个小队一般只供给1～2把，使用场合也需要慎重考虑。

ENERGY GUN

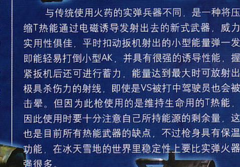
能量枪





●全长/935mm ●口径/-

与传统使用火药的实弹兵器不同，是一种将压缩T热能通过电磁诱导发射出去的新式武器，威力实用性俱佳，平时扣动扳机射出的小型能量弹一发即能轻易打倒小型AK，并具有很强的诱导性能，握紧扳机后还可进行蓄力，能量达到最大时可放射出极具杀伤力的射线，即使是VS被打中驾驶员也会被击晕。但因为此枪使用的是维持生命用的T热能，因此使用时要十分注意自己所持能源的剩余量，这也是目前所有热能武器的缺点，不过枪身具有保温功能，在冰天雪地的世界里稳定性上要比实弹火器强很多。



GATLING GUN

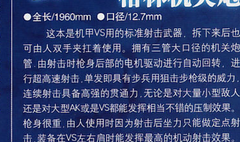
格林机关炮





●全长/1960mm ●口径/12.7mm

这本是机甲VS用的标准射击武器，拆下来后也可由人双手夹扛着使用。拥有三管大口径的机关炮管，由射击时枪身后部的电机驱动进行自动回转，进行超高速射击，单发即具有步兵用狙击步枪级的威力，连续射击具备高强的贯通力，无论是对大量小型敌人还是对大型AK或是VS都能发挥相当不错的压制效果。枪身很重，由人使用时因为射击后坐力只能做定点射击，装备在VS左右肩时能发挥最高的机动射击效果。



无双皆传

第十二回 真红勇将红莲甲 阳炎威光烈焰枪

真田幸村在史实上被誉为“日本第一强兵”，大阪夏之阵那场惊天地泣鬼神的战役为何如此为人所津津乐道，让我们一起来探索答案！ □文/七曜

序

大阪城原本金碧辉煌的城墙，已经破败成为残脊断壁，浸在夕阳的血色里。烈火焚烧着大阪城，真田幸村紧守着他对丰臣氏的诺言，誓死不退的红色身影如同大阪城的火焰，疯狂的耗尽自己的生命，烈火仰天怒吼；无情的雨奔腾而下，夹杂的雷声是灰黑色天空的愤怒。神枪五十猛尊伴着怒吼而起落，雨水洗刷着红莲甲，鲜血汇成涓涓细流，真红勇士手中的神枪已被血气滋养得铿亮而美丽，他大阪城上手持神枪穿梭在德川军中，激起阵阵血雾……

大阪夏之阵，日本第一强兵的终焉

一场人尽皆知的悲怆战役，战国乱世的终曲……

三途河彼岸盛开着妖艳的曼珠莎华，晨曦来临，一线天光割破了半掩的天幕。朝霞旭日，绯色火舌肆意地连绵起伏，燎绕四周，原本暗沉混沌的前方开始渐渐微亮起来。大阪夏之阵——战国无双系列中最著名的战场，真田丸的轰鸣，国崩炮的奔驰，还有直指德川本阵的炎枪素戋鸣……炎枪素戋鸣，真田幸村在战国无双系列中的代表性武器，不论是一代还是二代都是在大阪夏之阵这关中获得。换言之，大阪夏之阵就是真田幸村的舞台，他是这场战役的主宰。喧哗的沙场，无情的修罗道，集结待命的红莲甲，鳞次栉比的六文钱旌旗。炙热的土地上硝烟不曾散尽，整座城市在这个夏天迅速地崩塌朽坏，残酷的战事连接着人间和炼狱。

刹那间，乌云聚顶，盛夏的天空也开始配合战事，转为灰蒙蒙的，已经分不清楚云彩的形状。云彩看似杂乱而密集地叠出层层样式，却再也包裹不住体内的水气。很快，有雨水呼啸着冲刷过肮脏的原野，卷走一片颓败的夏花。春雪花草的香气，泥土烧焦的味道，金属锈蚀的味道，混为一团。雨水固执地落在他身上，飞溅出点点灼热的屑花，它们烫伤了他的头发、皮肤和骨头，感觉到自己从外向里燃烧起来。每向前一步，仿佛都在让自己与非天的红莲靠得更近，真红勇将——真田幸村。

真田丸沉默了，身陷绝境的红莲将只有孤注一掷，用炎枪打通连接三途川的道路……无论是对家康像狗一样忠诚的三河军团；还是拥有铁炮骑兵队的奥羽独眼龙，面对视死如归的幸村都是那么的不堪一击，一批批的德川军队被击溃。一身赤甲的真田幸村头戴鹿角盔，坐骑白龙如同一股激流注入敌军，众敌在这疯狂的战斗下心惊胆寒，尸横遍野，他好比一只红色厉鬼冲进恐惧的敌群。久经战事的独眼龙退下阵来，但他成功的拖住了十勇士的进程。与此同时，一批批的德川军队如同洪水一般涌入大阪城，红莲将一手紧握炎枪，另一手奋力抽打着座骑，他现在已然决意要将德川家康一同带入三途川……炎枪的两刃犹如迦楼罗王的一双火翼，在风雨中如同黄金利刃般，劈开混沌般的空气，震颤闪耀出炫目的光芒，一瞬间整座战场都被笼罩入辉煌而虚幻的威光烈焰之中。

三千真田军从正面突破越前一万三千大军后，幸村率剩余的部队从背后突击家康本阵，带领着十勇士踏上无归之旅。守卫德川本阵的是号称德川精锐的三河军团，在三叶葵的蓝色海洋中这股红色的激流也终被淹没。大阪城在风雨中飘摇，秀赖沉默，淀姬沉默……在茶臼山北部的安居天神附近，德川本阵被炽热的烈焰照得通红。十勇士们接连在幸村身旁落马，但依然不停的向家康的本阵突进。这完全是出乎家康旗本众意料的攻击，三河军团居然抵挡不住单枪匹马的真田幸村，令家康的本阵倒退了数里。连家康的「金扇」马印都被丢在了地上，这是自三方原之战以来第一次。屑花般滚烫的雨水中炎枪落空了本应致命的一击，炎枪与雷音的共鸣扬起了最后的尘土，炎枪没有完成它最后的使命，摇晃着脱离了幸村的掌心，堪然坠落，折戟沉沙……红莲将不想战死沙场而要想安享暮年的梦想是虚幻不现实的，视死如归是真田家男子汉至高无上的气节。炎枪与幸村的共鸣达到了极限，雨水洗刷着枪刃上的鲜血，好像是在为幸村送行，又像是在为他流泪，孤胆英雄的生命走到尽头时，总是这么的凄凉。无数的流矢和纷至沓来的刀光剑影是来自三途川的迎接，炽烈的灵魂带着未完成的心愿，毫不甘心地踏上前往三途川的旅途……顶住了真田军的最后的突击，家康从玉造方向脱出，这是他征战一生中最耻辱的一刻。后世之人对真田幸村这种视死如归的自杀式突击深表敬佩，被传诵为「日本第一强兵」、「真红之战鬼」。曼珠莎华凋谢飘落的那一瞬间，才是最光彩夺目的谢幕……

纹海拾珠——视死如归，冥河买渡的「六文钱」

真田幸村的家纹是六文钱，用这个图案作为家纹的来历与日本的地藏信仰有关。日本有个说法是六文钱是每个人往生后，要渡过冥河（三途河）给摆渡者的费用，六文钱表示六道——地狱界、饿鬼界、畜生界、修罗界、人界、天界。武士在战场上以杀人做为自己的事业，但是杀生在佛教中是不允许的。可是以苦行僧形态出现，在现世救赎六道众生的地藏王的慈悲，是将这些武士从非道中拯救的唯一方法。将以地藏的六文钱，化六道，即过三途之河的料金，以抵达极乐轮回（这也是六道轮回的意味）。真田家使用六文钱作为家纹，象征着真田家的勇士视死如归，不用担心死后的事情，已经"冥河买渡"。这个家纹在当时的日本战国时代，独树一帜。大阪夏之阵，视死如归的六文钱军旗搭配着装红莲甲的真田骑兵队名扬四海，演绎了那场悲怆的战役。

第一秘藏武器——炎枪素戋鸣

宿着日本传说中破坏神素戋鸣之力的烈炎枪。伊邪那岐逃到筑紫岛的日向国桔小户的阿坡岐原，在河里沐浴，洗去污垢。衣服化做了十二位河神。而后洗左眼化为天照大御神，并让她统治去天高原；洗右眼化为月读神，让他去统治夜之国；最后洗到鼻子就化为建速须佐之男，即日本传说中的破坏、狂暴之神——素戋鸣尊，让他去统治海洋。这就是真田幸村的第一秘藏武器——炎枪素戋鸣的名字来源，炎枪是指幸村所用的是炎属性的十文字枪。素戋鸣尊本性逆天，他去看望住在高天原的姐姐天照大神。但他把高天原破坏得一片狼籍，众神对他的粗野暴行毫无办法，感到万分棘手。天照一怒之下，只好与弟弟展开决斗，但素戋鸣尊居然击败了天照，结果她躲进天户岩不在出来。众神想了很多办法才将她请了出来，并将素戋鸣尊赶出了高天原。他来到出云之国，正好遇见危害人类的八岐大蛇，于是将其斩杀，并娶了作为祭品的栉名田姬为妻，并定居出云。

第二秘藏武器——神枪五十猛尊

宿有植树之神五十猛尊神力的神枪。五十猛尊是破坏神素戋鸣尊的儿子，又名五十猛命。是掌管浮宝的神，树木之神，还是渡之神，军神的先锋神。素戋鸣尊在高天原与天照大御神对决后，被众神驱逐下界，与其一同下界的就是五十猛尊。素戋鸣尊率领其子降到新罗国，曾尸茂梨之处。然后以土作舟，乘之东渡，来到出云国簸之川上所在鸟上之峰。五十猛尊从天而降之时，带了很多高天原的树种而下。但一直没有找到适合种植的地方，直到来到筑紫以后，在大八洲国之内，与两个妹妹一起将其全部播殖而形成了青山，这些树木日后也成为了出云国的国境防护林，而在古代，各国的国境线就是以树林来划分。

狱火锻造之枪——炼枪赫罗汉

用炼狱之火锻造而成的真红之枪，炼狱一词源于罗马天主教，是洗涤、净化的涵义。罗马天主教对那些所谓不完善的信徒进行行刑和净化的地方，只有获得了完美状态的信徒才能去天堂。这里有各种酷刑惩罚他们，痛苦的强度和受害者的罪状成比例，炼枪就是用这里的圣火淬炼锻造出来。一般用来比喻残酷、水深火热、充满杀戮的地方。赫是光辉的意思，罗汉是梵文Arahan的音译，最早由印度传入国。意译上有三层解释：一说可帮人除去生活中一切烦恼；二说可以接受天地间人天供养；三说可帮人不再受轮回之苦。

豪游根 VOL.19

主持/北斗

Xbox360外观变革计划遭到外泄 新款主机暂时定名"完美"

美国游戏博客Cheap Ass Gamer（CAG）日前放出了一条传闻：微软正在研发一个全新型号的Xbox360，而且可能将是迷你版主机。

CAG的内部消息提供者GilZ透露了一张据称是微软内部备忘录的照片，尽管照片本身有些模糊，但还是可以从纸片上为数不多的几行字里得到不少有意思的信息：首先，正文第一段提到有关主机最终命名的问题，并注明需要得到核准；其次，第二行提到了某个"金属盘"部件的取消；最后一行则明确写出了这种型号360的最初两个代号分别为"瘦身（Lean）"和"花岗岩（Granite）"，最终名称预定为"完美（Pure）"。



从备忘录上的内容来分析，可以得出新型号360正在研究中的情报，而根据其中提到的部件缩减和讨论中的名称来推测，这种新主机可能将是在以往型号基础上进化而来的微型版。



本次的消息来源还是比较可靠的，因为CAG是最早透露360之前两次降价的消息都在后来得到了证实，包括精英版360和HDMI端口的照片最初也来自这里。看来微软这次是真的要对360进行一次较大的变革了，而玩家们最希望的，当然是新主机能够杜绝三红问题，并且降低读盘噪音。只要这两点能够解决，哪怕主机的机身并没有变小，相信大家还是会非常高兴的。by 小沛

PS3首发任天堂助阵？ZELDA音乐高声奏响！

在PS3全球首发两年后，SCE终于要在马来西亚开疆辟土，首度引进就是正于各地陆续登场的80GB硬盘机型；安田哲彦带来SCE希望能在全世界同步发售作品的讯息，也希望能借助PS3在马来西亚的发表，能逐步拓展主机版图；同时，当地的PLAYSTATION Network预定年底前登场。但是，在发布会上却发生了谁也想不到的事件。在SCE亚洲总裁安田哲彦致词结束之后，紧接登场的马来西亚常务董事Naoi Sudo刚要登台，哪知道随着司仪宣布之后，观众们耳边的竟是《赛尔达传说》主题曲，虽然很有气势又让人印象深刻，只不过这背后代表的厂商，正是SCE永恒对手任天堂啊！



↑PS3上的赛尔达音乐，真是令人耳目一新。

这起事件说大不大，说小不小。很快，影片在网络上大肆流传，其杀伤力和话题性远比先前在美国E3展上发生的《战场女武神》PSP化闹剧还要巨大，只能说音乐也放了，错误也犯了，高层们还是得致词，归根究底最大受害者仍然是当天主角"PS3"。原本这次发布会挺成功。结果被赛尔达这么一搅和，反倒是大家都记得这天SCE在发表会上又捅了漏子。SCE才宣布在东南亚地区拓展业务，结果PS3在马来西亚的初登场就遭遇了如此糗事，真是遇人不淑啊。说实话，电子游戏虽然在世界各地普及多年，但是在很多地方，商人和负责宣传的人对于游戏的认知还是很有限的，像PS系主机与任天堂之间的关系这样常识性的东西，就够他们好好补一课了。　by 猴子

游戏、软件、V~C~D，全是高科技啊~唉嗨嗨~！

苹果手机iphone自从问世以来本着华丽的外形、强大的功能吸引着许多人纷纷尝鲜，就连总统也不例外，自从苹果公开SDK(开放性的软件开发平台）以后决定将iphone变成一台与PSP和NDS竞争的游戏机之后iphone就变成了一台真正的游戏手机，进来在网上放出一个视频，视频中俄罗斯总统在与法国总统共同发表演说的时候从演讲台上拿起一部iphone用手不停摆弄，似乎是在干些什么！在这种场合下似乎不应该摆弄iphone不过由于视频过于不清晰，很有可能总统拿起的只是一个翻译机或者是蓝牙接收器，俄罗斯黑市中iphone很受欢迎，有人亲眼看到俄罗斯总统使用iphone在欣赏电影，而法国总统也被人目睹他使用iphone在玩游戏，看来iphone这种东西要比PSP更能拿上台面啊！而对于iphone本身来说，成为一款能够与PSP和NDS所媲美的游戏机道路还是很艰难地，毕竟作为手机出身的它天生的操纵缺陷就是一大硬伤。目前为止iphone卖的最火的游戏就是由SEGA公司推出的《猴子球》，采用了内置体感器的新奇玩法能够给玩家带来一定的新鲜感，不过仍然底力不足啊……　by 菜团



↑视频中总统所拿出来的iphone也许只是用来查找资料或者是进行翻译。

《光环3》女职员遭丈夫枪杀 凶手竟然是索尼员工！

来自国外媒体的最新消息，一位曾经参与过微软XBOX360上的著名游戏大作《光环3》以及《战争机器》的女制作人遭丈夫枪杀。这名受害者名叫梅丽莎·巴森（Melissa Batten），36岁，曾以软件开发测试人员的身份参与《光环3》和《战争机器》的开发工作。梅丽莎曾经在哈佛大学学的是法律专业，但是毕业后却进入了微软的游戏开发部门，从02年至今先后以软件测试工程师的身份参与多款游戏制作，最近正在参与的一款游戏是RARE的《班卓熊大冒险·神奇螺丝》。



梅丽莎与她在索尼游戏部门的丈夫关系不合，据称其夫曾于上月16号闯入她在微软的办公室但被警卫驱逐，在7月19号至20号这两天里其夫又打了30次电话警告她不得疏远自己。当她获知其夫买了一支手枪并威胁要杀死她时于7月21号向法院申请了禁止令，禁止其夫在100码的距离内接近自己。梅丽莎后来搬离了原住所与朋友在一起，上周二晨她赶往公司上班，在停车场被其夫阻截，后者朝她开了多枪，然后又一枪结果了他自己的性命。祈祷死者在天之灵能够安息。　by 北斗



加拿大警方通缉带有“横行霸道”字样纹身小偷

虽然经常有关于“游戏中的不良内容会导致犯罪”这样的新闻报道，但不知道下文中提到的这名嫌疑人是先犯的罪，还是先受到《横行霸道》的影响。

近日，加拿大的萨里市警方正在通缉一批犯人，在警方贴出的被通缉者照片中，其中一个29岁犯人的背部纹有 “Grand Theft Auto”字样，看得出来他十分喜爱《横行霸道》这款游戏，也想必他十分崇尚游戏中那自由的城市。根据警方的描述，该男子的罪名是“终身职业汽车盗窃者”，而这也与游戏中某些内容不谋而合。



↑上排中间那位就是“侠盗”先生了。不知为何别人都是正面照，只有他是背面，难道就为了凸显这个纹身？

也许是受到了《横行霸道》的影响以至于开始了偷盗生涯，也许是为了借游戏凸显自己的“侠盗”个性，究竟是游戏导致了犯罪，还是借游戏凸显犯罪，这个问题就要等到这名嫌疑人落网才能得到答案了。身上有着如此明显标记，相信此人会很快被拘捕归案。 by 弥可

《质量效应》电影改编权激战最终花落著名工作室Avi Arad

著名电影网站Variety报道，从许多消息得到证实，Avi Arad工作室获得了Bioware的科幻射击游戏《质量效应(Mass Effect)》的电影改编权。Avi Arad同时也是CAPCOM名作《失落的星球(Lost Planet)》的制片方之一。

Avi Arad工作室的领导人艾维亚拉(Avi Arad)是动漫界的知名人士，原本是漫画出版集团Marvel Entertainment 旗下的著名玩具设计师，后担任Marvel电影制片公司总裁，他曾经将《蜘蛛侠》系列和《X战警》、《绿巨人》、《钢铁侠》等著名漫画作品搬上荧幕，并取得了优异的票房成绩。2006年离开Marvel并成立Avi Arad工作室，继续自己的电 影事业。改编《质量效应》电影也许会使他的事业再次达到顶峰。而将游戏改编成同名电影也将成为新的时尚。 by 雪飞



←演员们的精彩表演，增添游戏不能表现的魅力，不少玩家在看完电影后也许会再次游戏。

豪华PS3周边产品登场——“保时捷”方向盘

如图，这个超酷的电玩方向盘是Fanatec生产的，它们旗下的产品一直以独特的造型和优异品质闻名全球。模仿911Turbo S的皮革方向盘、6+1排档、包含离合器的无线踏板组还有附一个上面有保时捷的logo，方便你拿去炫耀的USB随身碟。本产品的设计是与实车介面相同的赛车方向盘组，有取得官方的合法授权。这组方向盘有力回馈，可以转900度，无线踏板电力可用约100小时以上。说实话，这整组产品实在太酷了，让我们刚刚看到的时候便深深地呼吸一口。

这个电玩方向盘，整个套件组内除了方向盘之外，还包含了大腿固定架、桌面固定架、六速排档座、脚踏板组及1GB随身碟，有趣的地方是，它们全部都是按照实车的造型与材质所制造，当然其中包括了那支让我们口水流满地的保时捷钥匙造型USB随身碟。



而且这次采用了和实车相同的真皮包覆，而中央的厂徽1、脚踏板等处则是采用金属材质，质感十分不错。方向盘与排档杆之间还有一个金属固定杆可供连接固定，并且同时对应左右驾位置。

在方向盘中内建了三颗力回馈马达，可以在使用时感受到有如实车操驾般的方向盘阻力感，同时以皮带及马达产生出绵密震动，只要您的电玩游戏能够支援，那么您就可以在游戏中车辆转速飙升、压路沿石及轮胎空转时，从方向盘上体验到如同身处车舱内所感受到的拉扯与震动。

为了让这个配件的整体操作感一致化，在仿造汽车的踏板部分，内建了力道不同的阻力器，例如踩踏离合器时，所需的力道比较大，而踩油门时则是轻松愉快。排档座亦仿照实车H型位置设计，而不单单只有前后两个推拉方向草草了事。上面所说的配件全部都是采用无线传输方式与PS3主机连接，是一个超时尚的豪华周边产品。 by 七曜



如果时间回到30年前，今天的游戏会是什么样子?

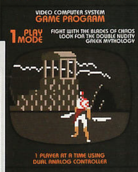
鲜艳华丽的画面、绚丽无比的特效，高超逼真的动作捕捉、悦耳壮丽的音乐……这些几乎早已是当今新时代游戏所必备的元素，无论是厂商宣传还是玩家点评也基本上都会在这些方面下功夫。但是，你是否可以想到，假如时间回到上世纪70年代，当今流行的游戏大作会是怎样一副面孔？

最近国外有人根据游戏业技术发展的进程与历史变迁，研究出了以70年代末的IT技术来实现今天游戏内容的方法，并模拟出了实际效果。如图，这种甚至连马赛克都不够格的“次世代游戏画面”是否让你下巴掉到地上呢？实际上任天堂的8位红白机都要比这强出N倍，其实这确实是那个年代所能实现的画面水平，也就是雅达利4位机的水准（甚至还要低一些的点阵游戏水准），当然，如果仔细看还是能看出是什么游戏的，其中的“人物建模”颜色分明，菱角错落有致，基本还原了原作的“韵味”，看着这些“返朴归真”的《战神》、《大乱斗》……你是否觉得现在的我们十分幸福呢？

另外，据可靠消息称，国外已经有人依据这项模拟研究开始了相关手机游戏的之作，也许不久以后，我们就能看到这些“超级山寨”版的次世代大作了。by 翅膀

→雄壮彪悍的克里托斯变成了这副模样，不知跌破了多少人的眼镜，不过仔细看一看，原作的意境到是表现得不错？





←这是《任天堂明星大乱斗》？不知山内爷爷看到后会不会气绝身亡，反正FC上的超级马里奥都比这强十倍。

大家一起来神话属于我们的电玩吧!

"大话电玩"

本栏目进行到了第三回，发觉各位寄回执卡越来越积极了，本栏目的交流也越来越精彩，畅谈业界风云变幻，颇有那种煮酒论英雄的感觉。只要你的观点鲜明，论点突出，甚至是极具争论的观点，我都会登，百家争鸣，引起大家的讨论才是我选登回函的关键。对业界发表自己的见解吧，七曜在此等你！ 主持 七曜

对《真·三国无双5》逆移植到PS2平台有什么看法?



1 对暗荣这种唯利是图的行为早该习惯，把一个游戏分成3个（或以上，355、355S、355M也许还有355E）而且逆移植主机。但无论怎么样作为无双饭，队员KOEI只能祈祷"别再炒冷饭，出半成品"就好了，"光荣"——"暗荣"——"暗耻"，KOEI完成了从"光荣"到"暗耻"的变化，无双也变成了吃老本的游戏，哎……对"暗耻"只剩一句悲愤的粗口"卧槽泥马"。

——辽宁省抚顺市第六中学 吴晨

七曜 该骂的我们都已经骂的够多了，而且KOEI依旧我行我素、破罐破摔，这次TGS上暗荣又推出了《真·三国无双5帝国》，看来《猛将传》也是必备之作。冷饭和半成品还会接连不断的出现，哀莫大于心死，而人死亦次之。我们对现今暗荣已经不报希望，只有看收购了"脱裤魔"以后"脱光社"会不会给我们惊喜。感谢吴晨同学对本编的支持，你在会员卡上询问"无双皆传"什么时候会轮到马超，我在此回答你，小马哥会在第十四回登场。至于问我研究都是如何总结出来的，只要不把无双当成一个纯粹的游戏，用心去体验它的内涵，就会发现很多细节值得去探索。

2 光荣堕落，无双泛滥！我懂有的人喜欢光荣，但我不喜欢，无双现在到处飞，说好听了，为了是多人享受到无双的快乐。难听了就是为了利益，不得不这样做，但商场就是这样，但我还是欣赏小岛的《MGS4》PS3独占！

——安徽省滁州市 傅文举

七曜 要受人尊重，首先要尊重别人，暗荣以这等恶劣态度来制作无双，根本没把支持过无双系列的玩家放在眼里。因为无双而喜欢光荣的人，自然会千夫所指、异口同声的声讨它，所以傅同学对暗荣没好感也是可以理解的。不管是跨平台还是逆移植本质都是赚钱，厂商制作游戏的本质也是赚钱。

3 作为一个中国玩家，我希望好作品可以让更多人享受，不管你手里是PS2、PSP还是360……作为一个玩家，我对355充满期待，移植后只是机能所限，不是制作缩水就好。作为一个旁观者，这只不过是一次商业运作，难道会因为移植后PS2多卖几台赚了更多一点钱就让其他厂商都去移植、开发PS2游戏吗？所以不做讨论……

——甘肃省天水市 赵静



七曜 好作品当然应该分享，不过这个"好"的定义很勉强，PS2版355的正宗称位应该是"缩水版"，说好听点无非是让更多人享受到所谓的"次世代无双而已"。既然是移植作品，根本不需要什么成本，而且逆移植次世代主机的作品，这也只有暗荣作得出来。

4 我认为这是索尼的一种计策。PS3平台推广的不好，但PS2拥有许多玩家。这也是为了促进销量吧，我相信以后会有更多的游戏会逆移植，因为索尼认为PS2这块金子还没有开发完。有可能在下一代家用机出来之前都不会停止。因为PS3在游戏方面全面是败了。

——河北省沧州市 韩光源



七曜 恐怕除了暗荣和眼镜厂以外应该没有其他大厂商来为PS2续命了吧。其实如果没有《魔王再临》、《机战Z》的话，PS2在今年就可以盖棺了。虽然PS3现在一蹶不振，但厂商会选择360和Wii来作为首选的开发平台，在PS2上出大作，无非是两种情况，一是和暗荣一样，想在PS2上捞取最后一桶金，二是和眼镜厂一样，对于次世代主机软件的开发还仍处于摸索阶段。

5 这对我们众多买不起PS3的无双迷来说是一个福音，这真是可喜可贺的，但因为逆移植而导致的游戏质量有所缩水，也是一个不容忽视的问题。

——安徽省淮南市 赵鑫

七曜 PS2是缩水版，PS3是不完整版，半斤八两吧，不过对于只有PS2的玩家来说，确实值得庆祝吧，毕竟能再用PS2主机玩到一款无双作品是无双饭们的心愿，激动的心情可以理解。其实从《高达无双》的逆移植来看，PS2版的《高达无双SP》销量很差，只不过暗荣早以下定决心捞起这最后的一笔钱。但经过七曜对PS2版三国无双5的实际体验情况来看，可谓相当糟糕。



6 一切为了利益，不过苦了那些为了三国无双5而特意买了PS3或XBOX360的玩家了，PS2上的三国5不可与另两个平台的相提并论，总觉得有些人被忽悠了一下。

——辽宁省新宾县 李岳

七曜 暗荣确实是忽悠了次世代主机的玩家群，因为PS2版转正了6名新武将，但推出PS2版也是为了骗取PS2玩家的钱，因为有得必有失，PS2版同样缩水不少，例如取消了游泳，在PS3版需要游泳的架座桥，同屏人数锐减，杂兵都做得像纸片一样薄。不过355M也是铁板定钉的事情，就等真正的完整版三国无双5吧！

KOEI收购TECMO后，你最希望看见哪款新作诞生？

我希望看到“忍龙无双”，一定很过瘾，忍龙2里的百人斩场景因为技能不足而严重拖慢，希望以后的忍龙无双可以将这种情况好转，不过话说回来，少了板垣的忍龙还是真正的忍龙吗？

——辽宁省新宾县 李岳

七曜 记得PS3的《忍者龙剑传Σ》推出后，恶评如潮，有很大原因就是并非出自坂垣伴信之手，看来坂垣已然成为《忍龙》的标志，就像提到《鬼武者》大家就会想到稻船敬二，说起《火纹》就会想到加贺昭三一样，板垣就是《忍龙》品质的保证。人生没有不散的宴席，任何一位王牌制作人都有离开的时候，虽然领袖不在了，但他遗留下的精神和宝贵经验依然会领导着后辈们继续前进，就像《火纹》系列一样，经过9年的衰败后，终于创作出了《晓女》这种素质很不错的作品。有得意就有失意，或许KOEI接手后，《忍龙》系列在短时间内会呈现低迷，不过这种情况总会改观的，这时候就是考验玩家们谁才是真正的忍龙饭了！

别的先不敢想了，希望KOEI赶紧把三国12出了吧，生死无双？！哈哈！三国排球！不对，三国沙滩排球！

——河北省燕郊市 电车

七曜 看来在广大玩家心目中KOEI的代表作依然是“无双”和“三国志”，不知道在收购“脱裤魔”以后，暗荣原本的严谨的创作风格会不会有一个180度的大转弯？当然历史是暗荣的看家本领，至少不会与之背道而驰，我想照搬之前的沙排类型的游戏，出现的可能性并不大。不过《无双》系列中的女性角色人气明显要比《死或生》系列的高，毕竟受众面的范围不一样。所以在吸取“脱裤魔”作品的创意以后，也许暗荣会打这些姬武将的算盘。

可能因为我是女生的缘故，我最不喜欢沙滩排球……我不是注重血统的人，所以我看一个游戏不是看它是哪个系列的续作，而是游戏的素质，我希望KOEI的硬朗和TECMO的锋利可以创造出更好的，新的作品。当然，三国无双这样的好东西也不能少。

——甘肃省天水市 赵静

七曜 呵呵，其实事情还是要看其两面性吧，我承认沙排的重要卖点之一就是那些女性角色令人流鼻血的身材，不过我想绝大多数玩家都是抱着体验新鲜感和从欣赏的角度来玩这款游戏。爱美之心人皆有之，在当今这个开放的年代，电视广告里、大街上的广告牌上，身着泳装的女性人物比比皆是。我想首先是自己的观念吧，以平常心来看待这个问题，这就不是什么问题了。要说游戏风格硬朗我想还是CAPCOM比较合适，而KOEI应该是比较严谨和沉稳。TECMO的游戏都是原创素材，而KOEI的都是历史题材，如何把历史游戏作出令人赏心悦目的一瞥惊鸿，又不失其本源就要看KOEI如何去拿捏了。

希望看到的是好作品，优点的相互吸收，不是将两家人气角色混在一起的大乱斗！无双可以借鉴忍龙的爽快打击感！而忍龙可以参考下无双里的丰富剧情！强强联合才是王道！

——安徽省滁州市 傅文举

七曜 两家公司的角色大乱斗在业界已经成为一种潮流，但这种游戏反而整体素质都不高，因为制作人容易把游戏的重心放到两家的人气角色塑造上，而忽略了游戏本身的创造性。比如近几天出的《X边境》，这个游戏唯一的卖点就是5大厂商的角色，但这种FANS向的游戏往往因为有固定的消费群而素质不高，反正用不用心作，都是那么些人来支持，空手套白狼……无双在动作游戏界确实需要吸取忍龙的优点，而让忍龙来参考无双的剧情却是枉然。忍龙系列历代作品都是以除魔卫道为主题，无双的正统作品都是有历史依据的，忍龙要借鉴也是《无双OROCHI》这种乱七八糟的大乱斗剧情，将远吕智嫁接成为忍龙3的总BOSS倒是一个可行的方案，哈哈！

七哥！KOEI是出拳皇的那个公司？三国无双VS沙滩排球？刘关张外加吕布打排球？还是一群女武神互K？还是生化危机BS寂静岭吧！可以做一期特刊！名曰：“僵尸与怨念！”

——蒲安西里 刘晓玮

七曜 呃……首先要说的是，拳皇系列是由原SNK公司所创造的不可磨灭的经典。由于原SNK公司已经破产，几经波折后，可以理解为借尸还魂为PLAYMORE。我所说的无双VS沙排可不是三英战吕布哟！根据国际排联的规则，现在还没有男女混合沙排哟！我是想星彩、甄姬、浓姬、稻姬、阿国、玉子VS霞、瞳、绫音、雷芳、海莲娜、蒂娜，绫音用无双乱舞扣杀，而无双姬将们的隐藏结局最邪恶的想法则是《沙排2》里的钢管舞表演。

当前日本三大RPG游戏，你最喜欢哪个？(FF、PM和DQ)

当然是PM了，不用想的，永远支持它，这是童年的梦想啊！

——山东省泰安市 苏世友

七曜 《口袋妖怪》系列七曜同样是从初中时就开始玩，那时还是用的“砖头”GB，可以说这个游戏、FF、FE、兰古利萨、机战都是本编童年的美好记忆。现在兰古利萨已经消逝，机战成为纯正的热血游戏，不在依恋，童年的梦想还剩FF和PM。

虽然我在PC上玩过FF7、FF8，而FF9只玩过一点，但是的确经典，很多要素令人眼前一亮，虽然是N年前的游戏，但能被众玩家所喜爱，确非浪得虚名。

——辽宁省新宾县 李岳

七曜 其实个人最喜欢的是FF10和FF7，FF9是号称回归一作，合乎很多老玩家的口味，FF8的另类令很多老玩家无法接受，幸亏七曜是杂食动物，只要是FF我都去尽量打完美，因为心中有爱，所以义无反顾。也正是有这么多种口味的FF供大家选择，所以才会有各种各样的众多玩家投入到FF的大家庭中。

我喜欢FF，从1到12（除了11）我都通了N次，拿手的是7、8、9，尤其是8、9，所有隐藏要素、事件、BOSS全吃，只要是电软出过的。不知道为什么，我死活不爱DQ……

——甘肃省天水市 赵静

七曜 这就是传说中，爱的表现啦，作为核心玩家就是要风雨无阻、掘地三尺的达成游戏中的全部要素，这才真玩家，这种执着和毅力是现在很多玩家所缺乏的。七曜是RPG通吃，管是FF、DQ还是PM，我都爱。

毫不犹豫地回答！DQ虽然始终是大作，而我也一直这么认为。但现在DQ给我的感觉竟有了一丝休闲游戏的感觉。NDS的DQ4竟然一次全灭都没有，不是自吹而是对DQ的平民化无奈。

——河北农业大学 崔鹏伟

七曜 DQ的魅力是传承，每作都拿着熟悉的武器与熟悉的怪物战斗，聆听熟悉的音乐开启熟悉的宝箱，多么让人怀念和感动。游戏性上，FF比DQ高，但DQ的优势就是怀旧性，这也是能成为日本国民游戏的主要原因之一。每人拿到游戏就能上手，不需要去重新摸索系统，看上去很不上进，不过DQ就是DQ，就算一成不变也会有人买。

最爱FF，现在都出到13了，传奇的延续。小时候刚接触FC时就看到过别人玩FF，当时还叫不出游戏名字，卡带上写着《帝国时代》，游戏不错，很好玩。有很多职业，内容很丰富，直到现在很怀念，后来玩过FF5、FF9、FFCC都很不错。

——浙江省嘉善高级中学 蒋佳骏

七曜 前文就说过，FF是七曜从小接触的第一个RPG游戏，那时候还没有职业的概念，只知道如果打不过就练级。虽然这种方法早已不适合现在FF的玩法，不过那毕竟是童年的欢愉。12月18号即将推出的《纷争 最终幻想》集结了1-10代的主角和10大BOSS，非常期待，因为看见10年来的FF系列名角能集结一堂，对于一个系列核心玩家来说，有多少感动，每看见一作的角色，就会回想起以前那些艰苦的奋斗历程。

我和七曜喜欢的东西很相像。

——辽宁省抚顺市第六中学 吴晨

七曜 海内存知已，天涯若比邻。他乡遇知音，可谓三生有幸。欢迎吴晨同学能经常来信与本编交流，同样也希望各位喜欢无双系列的读者多多支持本刊，支持“无双皆传”、“大话电玩”栏目，有什么意见和建议都可以通过回函反馈给我，我都会仔细参阅。

日本原版礼物放送！

本期依然为大家送上日本原版的礼物，而上期读者中奖的名单也在此公布。本期大礼是日本寿屋原装的天诛人物手办，目前该产品已经停产，所以保留下来很有收藏意义，也算是本刊为迎接即将发售的《天诛4》而准备的前奏。另外本期依然会赠送《口袋妖怪白金》的正版徽章，这次是三主角的。

第238期 大话电玩 栏目中奖名单

辽宁省抚顺市第六中学 吴晨 天诛人物手办

甘肃省天水市 赵静 口袋妖怪原版徽章

辽宁省新宾县 李岳 口袋妖怪原版拼图



KONAMI的经典恐怖游戏《寂静岭》系列转由美国公司制作之后，其操作方式和游戏给人的感觉都发生了微妙的变化。但是，游戏的实质与那种“看不见的恐惧”带给玩家的感觉依旧保留了下来。《寂静岭5》的正式题目被KONAMI官方改成了《寂静岭 归乡》，并且同时横跨PS3与Xbox360平台，PC版也即将推出。整个游戏延续了系列的风格，将一个真实而又虚幻的世界带到了屏幕之中。究竟次世代的恐怖游戏是什么样的呢？玩过这代《寂静岭》之后，也许你能够找到一个比较确切的答案。 □文/猴子

SILENT HILL HOMECOMING

XBOX 360 X360

本刊译名：寂静岭 归乡			2008.9.30
动作冒险	KONAMI	59.99美元	美版
DVD-ROM	1人	360KB	17岁以上

SYSTEM 1 探索与互动



《寂静岭》系列的都是以冒险解谜为主题的，因此游戏中需要调查的部分有很多。在一些值得调查的地方会有按键提示，按A键（×键）可以做出相应的动作，如开门、拿取道具、钻过比较矮或者比较窄的地方等等。有一些地方需要使用道具，按住LB（L1）键，之后就可以选择关键道具打开前面的通路了。另外在游戏中按下右摇杆可以切换到主视角，便于更好地观察周围环境。

SYSTEM 2 对话分支选项

本作的一大特征就是在剧情发展的时候，可以按不同键选择不同的对话，从而引发不同的剧情。有时候为了弄清楚事情的来龙去脉，需要把这些话来回问一遍。另外整个流程中有三次选择的机会，将影响游戏的结局。与之有关的具体的选择方法会在后面详细叙述。

SYSTEM 3 冒险记录

游戏的冒险记录（Journal）会在暂停的时候出现。包括事件线索（Clues）、操作手册（Manuals）、照片（Photos）、儿童画（Drawings）等等。Clues包括在冒险中看到的所有的文字、档案、信件等资料，与游戏的剧情密切相关。操作手册里写的是与战斗有关的解说，这些东西在攻略后面的文中有介绍。照片和儿童画的收集度将影响到游戏的成就，在游戏中要尽量多地收集。

SYSTEM 4 无线电与电筒

这两样游戏是寂静岭系列不可缺少的装备，除了照明和剧情中的联络之外，它们还可以用来探测怪物的位置。在光线不好的地方，装备无线电可以更容易地探知怪物。当无线电的噪音越来越大的时候，敌人也离你越来越近。手电筒可以更方便地在暗处探索，但是会引来敌人，所以要谨慎使用。



一使用手电筒可以照到一些地方，但是要提防敌人的偷袭。

游戏基本操作		
Xbox360版键位	PS3版键位	功能
左摇杆	左摇杆	控制主角移动
右摇杆	右摇杆	调整视角/瞄准
方向键上	方向键上	打开/关闭手电
方向键左/右	方向键左/右	快速切换武器
A键	×键	行动/轻攻击
B键	○键	取消/回避
X键	□键	重攻击/填弹
Y键	△键	显示地图
LB键	L1键	选择道具
LT键	L2键	瞄准/预备攻击
RB键	R1键	选择武器
RT键	R2键	开枪
Start键	Start键	游戏暂停
注：操作方式以美版主机为准		

CHECK! 其他系统部分要点介绍

地图的使用： 游戏的大地图（城镇地图）是在最初就可以得到的，在进入某个区域之后，在特定的地方调查，可以得到该区域的具体地图。在游戏中随时可以按X键（△键）打开地图，此时的地图是全景显示的，按下右摇杆可以精确显示。经过探索之后，所有能够打开与打不开的门、隐藏的通路，以及需要探索的地方都会用红笔做出标记，在找不到方向的时候，经常查看地图是很有必要的。



一这里是游戏存档的地方，玩家来到这里就有了生的希望。

体力的回复： 主角的体力槽平时是隐藏的，在受伤的时候，会在屏幕左边表示出来。体力降为0的话就Game Over了，所以在受伤之后及时回复是有必要的。游戏中的回复药品有两种，小回复剂（Health Drink）可以回复大约一半体力，急救箱（First Aid Kit）可以使体力全部回复。按LB（L1）打开物品菜单，按X键（□键）使用回复剂，按Y键（△键）使用急救箱。因为游戏里回复药品有限，所以请尽量留到急需的时候再使用。

探寻恐怖怨念的故乡。



第一章 噩梦
Chapter.1 Nightmare

●本章要点
1. 从医院逃脱
2. 跟随Joshua
3. 找到Joshua的玩具

故事的一切都在一片混乱中开始。主人公Alex在混乱中被送进了医院，他的身体被绑在手推车上，动弹不得。医院的病房中到处都是病人遭受折磨的景象。当他被推进一个房间之后，却看到门外的医生被一片巨大的镰刀贯穿的惨状。这是怎么回事？

这里一片惊恐，Alex不能在这里坐以待毙。这时必须拼命挣扎（连打A键），从车上挣脱出来，这时可以自由活动了。屋子里只有一张纸条可以调查，从刚才看到医生被杀的那个门可以出去，前面Operating Room。但是那个医生的尸体却不见了，地上残留着恐怖的血迹。顺着血迹一直走，前面右边有块留言板。左边是一个铁栅栏门，在这里Alex看到一个小男孩，他认出那是自己的弟弟Joshua，平时他都叫他Josh。但是铁门紧锁，Alex无法接近，必须将旁边的密码锁打开。右边的门可以进去，在房间里可以找到医院的地图。之后就可以按照地图上的提示去找需要的东西了。现在所在的房间是Nurse Center，调查X光片，可以得到密码的前三位。

之后前往203房间（其他的房间都不能进入，不必去管）。在房间内可以找到一个小回复剂，还有一张报告书。这里有一个烧坏的玩具娃娃，从窗户那里可以翻进204房。在204房间中可以找到基本格斗手册，左边的板子上有一张X光片，取得之后回刚才的Nurse Center，在刚才有密码的X光片那里按住LB，使用刚才得到的另外一张X光片，开锁密码出现了。

Alex打开了铁门，但是Josh却向里跑去，于是他也往里追（在地上可以捡到第1张儿童画）。这里只有Josh逃进的那个门可以打开，进去之后发现是男厕所，里面的墙上有着奇怪的符号。玩过《寂静岭起源》的人应该不会陌生，在这里调查就可以存储游戏进度。之后如果Game Over，就会从这里重新开始（有的时候在发展剧情之后，也会从其他的Checkpoint开始）。

存储之后向北走，从另一扇门进入女厕所。这里似乎是空的，但是有一扇门打不开。Alex发现镜子上插着一把刀，他将刀拔下来的时候，整个世界突然变了颜色，传说中血腥恶心的里世界出现了。此时一个护士一样的怪物突然从刚才紧闭的门中走了出来，第一场战斗开始。小刀的使用方法很简单，3下轻攻击一下重攻击可以达成4 Hit Combo。干掉护士之后继续调查其他的门，在最后的门后面可以找到一个窄洞，可以勉强挤过去，回到隔壁男厕所被阻隔的部分。在最初见到Josh的房间的墙上有一个急救箱，拿下来留着以后用。之后向南一直来到楼梯处，上到3楼。

这里的门无法打开，但是可以敲碎窗户，进入Day Room。里面有2个护士，之后在墙上有提示的部分用刀划开一个由牙齿组成的恶心的裂缝，之后就可以进入303房间了。在这里可以存档，之后从走廊一直来到Linen Room，这时有蟑螂飞来，用刀子解决它们，注意被咬住的时候需要立即挣脱。在这里的墙角处可以拿到一个回复剂，之后从右上的门出去，一直向南走，可以在厕所附近的桌子上找到Josh的玩具兔子的照片。

之后一直朝北走，来到Operating Theatre，再从楼梯处走到头，在出现"drop down"提示的地方跳下去。往前走（干掉3个护士），前面的房间里有一具被竖着切成两半的尸体，但是只有一半。这里的门上有锁，要进入的话必须找到钥匙。之后划开墙上的"牙齿"（在前面可以得到第2张儿童画），沿着楼梯一直来到3楼。这里没有什么其他东西，只有另外半具尸体在手推车上。死者果然是刚才被杀的那个医生，他的手上攥着的正是我们找的要钥匙。拿到钥匙之后原路返回到开锁的地方，将锁打开。



到了2楼之后，Alex找到了Josh，他还蹲在那里画画，对自己的哥哥态度十分冷淡。他只想要回他的玩具——是那只呆兔吗？在这样危险的地方还对玩具念念不忘，看来这个弟弟还真不好哄。来到这一层的Nurse Center，这里有回复剂和存档点，之后一直向南走。进入203房间，玩具兔子似乎被镜子上的一个洞吸进去了。Alex到那个流着血的洞口那里往里探，突然间感觉自己的手要被那个洞吞噬了。这时必须连打B键（○键），将兔子拉出来。好不容易找回了兔子，又有大批蟑螂飞了过来，好在不是很难对付。

Alex拿着沾满血污的兔子回到Josh所在的地方，Josh伸手想拿回兔子，却又着了魔一样撒手跑掉了。这时门自动打开，在地上可以捡到Josh刚画出来的儿童画，顺着路一直往前走，在206房间的门上又有一张儿童画，不要忘记去拿。

Alex来到前面的电梯，按下开关。在电梯门打开的时候，中间突然伸出一个巨大的刀刃将他贯穿。在极度的恐惧中Alex惊醒了，才发觉刚才的一切都是在做梦。他现在正搭乘一辆卡车，走在前往家乡的路上。



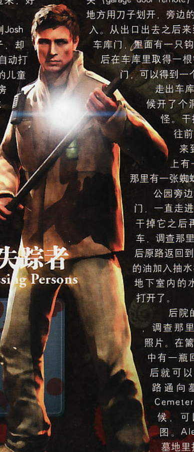
第二章 失踪者
Chapter.2 Missing Persons

●本章要点
1. 回到自己的家
2. 给油罐装满油
3. 抽干地下室的积水
4. 寻找失踪的Joshua
5. 在墓地和周围的地方探索
6. 找到能修理枪支的人

噩梦初醒的Alex回到了自己的家乡，与搭载自己的卡车的司机告别（顺便说一句，这个司机是《寂静岭 起源》的主人公Travis Grady，但是在这里只是客串），来到了阔别已久的小镇——Shepherd's Glen。在路过市政厅（Town Hall）的时候，Alex见到了一位中年妇女Judge Holloway，她与Alex家是世交，Alex与她的女儿Elle从小认识。经过一番交谈，Alex朝自己家走去（这时如果进入市政厅的话可以得到一个回复剂）。

回到家的Alex发现家中和镇子上一样空无一人。大家都去了哪里呢？他首先回到了自己的卧室，在那里的书架上调查，将书挪到一边可以发现隐藏的开关，按下开关就可以打开一个秘密的存储间，里面有Josh手绘的房间的地图。床上有手电筒，拿了这些东西之后转身下楼，Alex发现母亲出现在一楼的客厅里。他向母亲询问大家的下落，母亲告诉他Josh失踪了，父亲去寻找Josh也没有回来。她提醒Alex查一下地下室里的情况。Alex发现母亲身边放着一支左轮手枪，但是枪坏了，不能使用，只能暂时拿着。

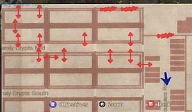
地下室的门开着，但是里面进了水。通往后院的门无法打开。Alex在这里碰到了新的敌人：一只钩子怪，难道说这里的世界也变成噩梦世界一般，抑或噩梦在这里变成现实了？好在这家伙不是很难对付，干掉它之后在地下室里得到了车库的遥控开关（garage door remote），从墙的侧面有塑料布的地方用刀子划开，旁边的父亲的密室，暂时不能进入。从出口出去之后来到车库前面，用遥控打开车库门，里面有一只钩子怪窜了出来。干掉它之后在车库里取得一根铁管，用它撬开旁边的铁门，可以得到一个空的油罐（fuel can）。



走出车库，旁边的墙上不知什么时候开了个洞，从里面钻出一只钩子怪。干掉它之后从墙洞钻过去，往前走一段，再钻过一个洞，来到了公园内。右边的篱笆上有一张儿童画，旁边的滑梯那里有一张蜘蛛的照片。

公园旁边有一条窄巷，用铁管撬开门，一直走进去，前面有一只钩子怪，干掉它之后再往里走，左边有一辆卡车，调查那里就可以给油罐加满油。之后原路返回到家中的地下室，将罐子里的油加入抽水机中，开动抽水机，排掉地下室内的水，通向后院的门也可以打开了。

后院的一个木门上挂着一个包，调查那里可以得到猎物处理室的照片。在篱笆上有一张儿童画，树丛中有一瓶回复剂。拿完这些东西之后就可以从一个门出去，这里的路通向墓地（Rose Heights Cemetery）。进入墓地入口的时候，可以在一个石棺处得到地图。Alex发现一个沉默的家伙在墓地里挖坟，感觉十分诡异。



从这里的尽头跳下去，到达East Garden，这里出现了一种厉害的敌人——疯狗，还好现在只是单个出现，要对付也不是很难。之后，在一个喷泉那里得到一个半圆的石板。之后从另外一边爬上去。沿着墓地的路一直走下去，这里的路虽然七转八弯，但是没有分支。其中一个墓室中有回复剂，再继续往前走，来到有存档点的地方。再往前来到Founder's Road，有一个墓穴可以跳下去，钻到前面再爬上来，来到Founder's Garden。路上干掉一直疯狗，之后朝北走，来到West Garden。这里有另一块半圆石板。再来到West Garden的门口，使用两块石板，打开大门之后来到了墓地出口处的停车场，从这里出去之后就是城里的主街道（Main St）。Alex在街上遇见了小时候的朋友Elle。她在张贴寻人启事，原来最近镇子上失踪的人越来越多，这背后一定有什么隐情。Elle给Alex一个通话器，以便保持联系。

告别Elle之后，Alex继续在街上找（临走之前在寻人启事的留言板上可以找到一张儿童画）。在旁边的警察局前可以找到一个急救箱，之后一直朝西走，再向南来到River View Rd。这里有一个木桥，过去之后打开门，进入废品回收站（junkyard）。这里的路也比较难走，从一个窄缝那里钻过，前面的路一直通到回收站的仓库。

Alex在这里碰到了Curtis，专门负责维修各种破烂的人。Alex从他那里得知原来在墓地挖坟的人就是市长，而最近很多人失踪之后，大量的钟表都停在了2:06的时间，一切都十分奇怪。Curtis从Alex那里得到了坏掉的左轮手枪，给他一把好的Mk-23作为回报（那支散弹枪就别指望了，他不会给你的）。之后在屋子里还可以找到手枪子弹。接着探索这里，可以找到回收站的地图、一瓶回复剂和另外一盒手枪子弹，还有一个存档点。

这时原路返回墓地，路上除了疯狗之外还有烟雾怪，把子弹省下来对付烟雾怪，两枪一个，不要浪费。Alex回到墓地之后，发现挖坟的市长已经离开了。此时那里的Bartlett Mausoleum已经可以进入。



↑这个解谜实际上非常简单，只要把拼图做成这样就可以打开棺材了。

在里面有一个棺材，上面的锁需要解开机关才能打开。这是一个简单的类似华容道的谜题，只要给上面一块石板留出向下移动的空间就完成了。Alex在里面找到一块坏了的手表，突然间他感到天旋地转，昏倒在墓室内。

第三章 旅馆
Chapter.3 Hotel

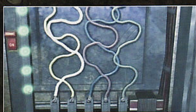
●本章要点

1. 追赶逃跑的Joshua
2. 恢复电源之后开动电梯
3. 找到306房间的钥匙
4. 帮助301房的女人找到3个回忆
5. 使用从301的女人那里得到的钥匙

当Alex醒来的时候，他发现自己身处一个陌生的地方。"Welcome to Silent Hill"，这是传说中的寂静岭吗？Josh出现在这里，他躲进了一座废弃的旅馆。这里的入口被木条封闭了，必须找到什么工具把它砍开，要是有把斧子什么的就好了。先在镇子中探索，首先映入眼帘的是一辆在街头抛锚的消防车，从旁边的小道绕过去（装备手枪），干掉一个烟雾怪之后从断口处跳下，来到消防车那里，钻过去之后即可在车边捡到消防斧。拿到斧子之后回到旅馆门口，按照提示将门上的木条劈开，往里走就是旅馆内部了。

这个名叫The Grand Hotel的旅馆里一片漆黑，右边拐角有安放玻璃杯的架子上有回复剂。

Alex发现了Josh，但是他又跑掉了。这时向左转可以找到旅馆的地图，之后来到大厅尽头的电梯处跳过去，从工具箱那里得到电力设施的钥匙（maintenance key）。原路返回旅馆入口处（路上干掉一个烟雾怪），出门后在旅馆旁边的铁门那里使用钥匙，进去之后调查保险丝的箱子，按照左起上1下2、上2下1、上3下4、上4下3、上5下5的顺序连接保险丝，将旅馆的电力恢复过来。



回到旅馆的电梯那里，按下开关就可以乘坐电梯了。现在貌似只能上5层，在启动之前可以在电梯里捡到手枪子弹。Alex正乘电梯往楼上走的时候，突然被奇怪的敌人袭击了——镰足怪出现！这时候需要连续挥舞斧子干掉镰足怪（手枪爆头似乎也可，但是还是省点子弹吧），电梯突然失控，落下的时候在3楼的地方停住了。这时必须跳上去，随后电梯一直坠落到底。

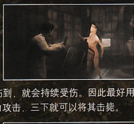
3楼的楼道里一直回荡着摇篮曲的歌声，配合着周围阴森恐怖的环境，令人感到毛骨悚然。前面有一张女人的油画，用刀子割开之后出现通路，继续往前走。前面的门是锁着的，暂时不能进入，左边墙上有洞，从那里钻出来之后是存档点。从另一个出口出来之后，Alex在旅馆的301室发现里面有人，但是不能进入。房间里的人似乎是一个老妇，独自将自己关在这里。她请求Alex帮她找回过去的回忆。

楼道里堆满杂物，暂时不能通过，必须从304房间右边的窄缝中挤过去。从这条秘密

SYSTEM 5 杂兵对抗战术

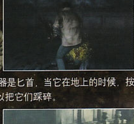
游戏中敌人杂兵的种类很少，但是数量很多，尤其是在一些有关键剧情的地方，这些家伙会扎堆出现，使主人公陷入苦战之中。所有的敌人基本上对光都敏感，因此在敌人多的地方，要尽量将手电关掉，用无线电探测敌人的位置。在遭遇敌人之后，如果敌人数量太多的话最好先跑开，把握时机，趁它们落单的时候将其解决。不要小看任何一个敌人，稍有不慎，它们就有将主角活活虐死的可能。下面就是常见敌人的攻略方法。

【护士】Nurses



寂静岭系列的经典怪物，使用匕首攻击，在一对一的情况下比较好对付。有一些护士的攻击欲望十分强烈，一旦被她们伤到，就会持续受伤。因此最好用铁管或者斧子在一定距离下蓄力攻击，三下就可以将其击毙。

【蟑螂】Swarm



这种可恶的虫子一般是从地下钻出来的，而且一次出现多个。一旦被它叮到，就会一直被吸血。此时必须连打B键（〇键）甩开。对付蟑螂最有效的武器是匕首，当它在地上的时候，按住LT（L2）+A键（×键）也可以把它们踩碎。

【疯狗】Feral



这种造型恶心的丧尸犬一样的生物善于扑咬，在它窜上来的瞬间要按B键（〇键）回避，之后立刻反击。用刀对付疯狗很有效，铁管也不错。斧子虽然威力大，但是因为速度较慢，容易让敌人反击，所以不推荐使用。

【钩子怪】Lurker



这种怪物一般潜伏在水中，伺机向主角发动攻击。对付它最好的武器是斧子，运气好的话可以一击将其头部砍掉。但是要注意它在断头之后还会再攻击一次才死，所以在砍完它的脑袋之后必须拉摇杆+B键（〇键）回避它的垂死攻击。

【烟雾怪】Smog



虽然它没有手臂，但是从胸廓中散发的烟雾会使人暂时行动不能，之后它就会上来攻击，此时必须连打B键（〇键）回复。对付它最省力的武器是手枪，保持一定距离，在它张开胸廓的时候，射击它露出的肺部，两枪就可以干掉它。

【镰足怪】Needler



这个蜘蛛一样的家伙四肢上都有镰刀状武器，而且可以抵挡子弹的攻击。使用斧子对付它，不要主动进攻，在它抬起镰刀即将砍来的时候迅速回避，运气好的话可以挪到它的背后。之后可以连一个轻攻击+重攻击的组合。它会倒地，接近之后再来一个重攻击可以将其砍死（有时候要砍两下）。

【裂头怪】Schism



这种杂兵属于最难应付的一种，因为它的速度快，持续伤害大，用铁管或斧子与之正面交锋很可能会受伤。这时候必须选用速度快的匕首，在它发动攻击之前就猛攻，不给它攻击的机会。散弹枪也对其有效，两枪毙命。但是最好把子弹省下来，因为需要对付另外一种怪物。

道可以一直来到307，出门来到楼道中，用斧子砍开木条封着的门，进去之后从有洞的地方爬上4楼。楼道里有护士，但是她们的攻击欲望比噩梦中的时候更加强烈，绝对不要近距离交锋，而是应该在远处用斧子或者铁管蓄力攻击，三下就可以打死一个。干掉两个护士之后来到402，里面的一个柜子可以推开，出现通路。在隔壁的厕所中可以得到第一个回忆：the Alchemilla Postcard。之后回到楼道里，Alex隔着一堆障碍物看到一个身影缓慢地走来，那是一个头上扣着铁三角的怪人，熟悉寂静岭系列的玩家们应该感觉很亲切吧（汗）。

之后进入405，这里有另外一个洞，顺着洞爬过去可以到达楼道的另一侧。用斧子砍开408旁边的木条封闭的门，在这里可以得到一个血清。

从楼梯口那里继续用斧子开路，来到5楼，前面有一个镰足怪。这回是在比较开阔的地方格斗，巧妙利用躲闪，然后用斧子给它致命一击。之后砍开503的门，推开里面的衣柜，从洞口进去，在这里可以得到第二个回忆：the Lakeside Amusement Park Postcard。然后原路返回，路上解决另外一个镰足怪。

在504房间（需要斧子开门）可以找到手枪子弹，在这个房间推开衣柜，可以找到一张儿童画。这里可以通到503的厕所，从这里的洞口可以下到下面一层，找到第三个回忆：the Toluca Lake Postcard。之后就要返回到301了。路上有几个护士和一个烟雾怪，将三个回忆还给301的老妇，她会给Alex一把钥匙。这时候可以回到存档点隔壁打开锁着的门了。在这之前先去一趟306房，在门上得到一张树屋的照片。

打开原先闭锁的门之后，Alex见到了Josh，但是脚下却突然塌陷。Alex呼唤Josh帮自己一把，但是Josh却冷漠地看着哥哥掉了下去。Alex一直落到1楼，幸好没有受伤。这里有存档点和子弹，存储之后继续来到南边的Green House。前面的门无法进入，Alex正要往回走，却看到四周环境化作无数碎片，肮脏血腥的里世界出现了。这时可以继续往前走，Alex遇到了刚才还在墓地里挖坟的市长Bartlett。他的儿子Joey和Josh是好朋友，但是也失踪了。Alex将Joey的手表（原先从棺材中找到的那块）交给Bartlett，他却把手表扔在地上。这时地面突然变得模糊，一个巨大的怪物出现了。Bartlett向怪物哀求放过自己，却被它一拳打成了肉酱。

Boss: Sepulcher

市长被这家伙秒杀，Alex也撑不住几下。所以在战斗的时候必须躲闪。它的攻击比较简单，一个是拳击式的攻击，另外一招是震地。注意周围的4个拳击沙包一样的肉坨，在它震地的时候不要靠近这些恶心的东西，否则会受到很大伤害。首先要攻击这4个肉坨（注意活



用滚地躲闪），利用旁边的柜子作为掩护，可以抵挡几次它的攻击。将肉坨逐一打掉之后，Boss的本体会掉落在地上。在它掉下来之后，用滚地闪避绕到它的背后，再用斧子或者铁管猛打。当它转过来的时候，必须闪开，不然会遭受重击。它的拳头捶地的时候，会卡在地面，此时就可以上去敲它的头了。将它的体力消减到一定限度之后，就会出现QTE的提示，这时候可以用重攻击将其一击必杀。



第四章 警察局
Chapter 4. Sheriff's Station

●本章要点
1. 跟随Wheeler一起离开警察局
2. 出去之后与Elle会合

Alex将杀死市长的怪物打倒之后，又感到一阵天旋地转，当他再次醒来的时候，他发现自己被关在警察局的牢房之中。这时一个黑人警官走过来询问，他是Wheeler，和Elle一起调查这里的失踪事件，Alex从通话器中听到过他的声音。Alex向Wheeler讲述了自己碰到的一切，令他意外的是，Wheeler并没有把他的话当作胡言乱语。毕竟镇子上出现的怪事已经够多了，他把Alex放了出来，并且叫他跟自己一起去与Elle会合。



两人在楼道中正走着，突然一群头部长着斧子的裂头怪出现了。这时Alex还没有拿回自己的装备，所以只能硬着头皮冲过去。右边的房间里有一张照片，如果对自己的技术有自信，可以进去拿出来。穿过走廊，尽头的房间里有原来的所有装备。之后Wheeler给Alex一把散弹枪作为武器，门口还有警察局的地图。拿齐东西之后，继续和Wheeler一起往外跑，突然一个造型怪异的东西从天而降，Alex和Wheeler只好暂时分开。

前面的门需要用斧子劈开，但是不忙出去，外面有两只裂头怪。先在门口干掉其中一个，然后不要攻击剩下那个（打完两个还会出现新的，游戏又没有金钱经验值可拿，不用在这里给自己找麻烦了），一边和它兜圈子一边拿到旁边厕所里的回复剂，之后在窗户打破的那间办公室里得到另外一个回复剂。这时候应该有3个裂头怪出现在走廊里，如果能躲开，就一直朝东走到一个有洞的地方，进入警察局的briefing room。这里有2个裂头怪，先捡起散弹枪的子弹，然后干掉它们，再用斧子劈开前面的门（这个设计太缺德了……）。沿着路一直跑到车库，这里的一个箱子需要密码打开，密码是206（钟表停止的时间），可以拿到一个回复剂，还有散弹枪和手枪的子弹。干掉这里的2个裂头怪之后，拉动开关，打开车库的门。Elle正在外面开车接应Alex，但是车子却被刚才那个巨大怪

【暹罗怪】Siam



这个怪物雌雄同体，女性身体的手臂从男性的头部伸出如象鼻，男性的手臂粗壮如泰国象的大腿，故得此名。见到它之后千万不能接近，否则会被一击倒地。用散弹枪在中等距离连续攻击，最多三枪可以打死它。如果子弹不够，就闪避到它的背后，攻击女性的一侧。千万不能被它逼到角落，不然就死定了。

【秩序兵】Order Soldier



这种敌人是唯一的人类敌兵角色，手持铁管或者步枪。他们的躲避能力很强，但是头部是弱点，用手枪射击其头部是唯一省力的对抗方法。如果遇到持枪的士兵，必须来回闪避，之后趁他们不开枪的时候贴近攻击。

SYSTEM 6 杂兵对抗战术

在遭遇敌人的时候，除了逃跑之外，有时候也必须与之对抗。游戏中可以使用的武器多种多样，基本上分为近距离与远距离两种。在第一周目的冒险过程中，主人公可以得到短刀、铁管、消防斧、手枪和散弹枪等武器。按住LT（L2）进入战斗状态，A键/×键为轻攻击，X键/□键为重攻击。轻攻击不能给敌人带来硬直，但是可以连续造成伤害，3下轻攻击可以连一下重攻击。重攻击可以按住蓄力，给敌人造成更大伤害。在敌人倒地的时候，上前补一个重攻击，可以将其一击必杀。依照敌人的种类不同，它们的对付方法也不一样。枪类武器的使用与射击游戏相似，按住LT（L2）的时候按下X键（□键）为装填子弹。但是有的敌人会防御或躲闪，而且子弹数量有限，所以最好把弹药节省下来对付厉害的敌人。

游戏成就一览

成就名	取得方法	成就GP
Lock 'n' Load	得到Rifle	25 GP
Sightseeing	得到一张照片	10 GP
Josh's Gallery	得到所有照片	50 GP
Alchemilla's Finest	打倒一个护士	10 GP
Eddie's Legacy	打倒一只疯狗	10 GP
Lurk No More	打倒一只钩子怪	10 GP
To The Point	打倒一只镰足怪	10 GP
Split Personality	打倒一只裂头怪	10 GP
Shades of James	打倒一只暹罗怪	20 GP
Clear the Air	打倒一只烟雾怪	10 GP
Creeper Reaper	打倒一只蟑螂	10 GP
Out of Order	打倒一个秩序兵	10 GP
Kaufmann's Handiwork	找到一个血清	10 GP
Health Junkie	找到全部血清	50 GP
The Old Gods... ... Haven't Left This Place.	以HARD难度完成游戏	100 GP
Nursery Rhymes	找到全部的儿童画	50 GP
Six Feet Under	打倒第一BOSS Sepulcher	20 GP
Blood Donor	打倒第二BOSS Scarlet	20 GP
Catch Your Breath	打倒第三BOSS Asphyxia	20 GP
Head Above Water	打倒最终BOSS Amnion	20 GP
Rising Tension	得到电锯	25 GP
Science Fiction	得到激光枪	25 GP
Smile	达成Ending 1	50 GP
In Water	达成Ending 2	50 GP
Judgment	达成Ending 3	50 GP
Intensive Care	达成Ending 4	50 GP
No Dogs Allowed	达成Ending 5	50 GP
Mercy	帮助母亲解脱痛苦	50 GP
Compassion	不帮助母亲解脱痛苦	50 GP
Forgiveness	原谅父亲	50 GP
Angela's Choice	不原谅父亲	50 GP
Now About Those Drinks	救助Wheeler成功	25 GP

物掀翻了——暹罗怪出现。如果之前节省了散弹枪的子弹，那么这场战斗难度不大，在中距离轰3－4枪就可以将其击毙。之后有更多的裂头怪涌了出来，Alex只好带着Elle躲进了下水道。



第五章 下水道
Chapter.5 SewersSewers

●本章要点
1. 保证Elle的安全
2. 寻找离开下水道的路

Elle感到十分沮丧，Alex鼓励她继续寻找失踪的人，随后两人在下水道中探索。下水道里四通八达，但是紧闭的闸门使人无法迅速通过。先把左边的3号闸门打开（按照提示连打A键／×键），让Elle先过去，之后她再帮助Alex通过。之后从左边的隧道一直走过去，从通往高处的地方爬上去，再跳到前面的浅水中。前面有钩子怪，利用斧子可以轻松对付它们。之后一直走到头，爬到上面，在水槽那里得到手枪子弹。水槽边上有一个洞，钻过去之后跳到下面，然后继续沿着隧道来到另外一边（污水池那里暂时无法通过）。爬上去之后可以找到存档点，旁边的房间有下水道的地图。架子上有散弹枪子弹，拿到之后按照地图的提示来到控制阀门的地方，用铁管撬开门，进去扳动阀门，将污水池中的污水排干。

这时回到污水池，沿着梯子下去，从另外一边爬上来。之后来到地图上8号闸门的地方（路上左边可以找到一个回复剂），送Elle通过闸门，但是那边无法打开，只好找别的路（13号闸门）。Alex刚要往回走，就碰上了镰足怪。利用之前的经验干掉它之后接着往回走。路上有镰足怪、钩子怪等敌人。此时经过存档点的时候最好再存一次，然后到13号门那里，在Elle帮助下进门（之后有镰足怪出现，注意）。之后从spillway一直往前走，路上右边的过道有散弹枪的子弹。



两人来到Main Drain Chamber，通过一个池子，来到浅水区，干掉路上的钩子怪，到达地图上标注"the drop"的地方。继续往前走，路上有子弹。到达那一头之后拉动墙上的开关，打开门之后往前走，跳下之后是存档点。

前面又是一个闸门，Alex让Elle过去开门，可是对面突然传来了Elle的惨叫。3个镰足怪从刚才过来的门这边同时出现。不要浪费子弹，用斧子解决它们。随后一个暹罗怪冲了过来，立刻换上散弹枪，打死它之后闸门也打开了。Alex冲了过去，只见地上有一滩血迹，Elle却不见踪影，只有通话器落在地上。前面的路边的拐角那里有一张照片，拿到之后一直来到梯子那里，爬上去之后，Alex又回到了地面上。

惊魂未定的Alex意外地发现出口就在自己家的门口，但是家门不知何时被铁丝网封锁了，暂时无法回去。这是Wheeler与Alex通话联系，告诉他要找到Fitch医生才能了解镇子上发生了什么。Fitch家在地图上被标识出来，沿着街一直走就可以到达。路上有各种怪物出现，如果同时碰到两只疯狗，或者疯狗与裂头怪同时出现，就必须赶紧跑开，把它们引过来一个一个对付，否则很难获胜。Alex来到了Fitch家的门口，却发现地面上都是血迹。顺着血迹往里走，浑身是血的Fitch见到Alex之后一脸惊恐，拿着刀子跑进了自己家。

Alex追着Fitch来到他的家中，从大厅一直到远处右边的卧室。在卧室的写字台上可以找到Fitch的女儿Scarlet的照片，关掉手电回到走廊，突然不知从哪里冒出来3个护士。这时可以退回到卧室门口，当她们一个个进来的时候拿斧子将其干掉，也可以用散弹枪爆头。干掉她们之后进入她们刚才走出的那个房间，可以得到钥匙和血清。再回到卧室，打开架子上的黑色盒子，从里面拿出一个穿红色衣服的玩具娃娃。此时娃娃的头发在接触Alex手的同时开始消失，Alex感到一阵阵头痛。当他醒来的时候，里世界又出现在他的面前。



第六章 堕入地狱
Chapter.6 Hell Descent

●本章要点
1. 在附近区域调查
2. 寻找Joshua

醒来的Alex发现自己重新进入了里世界，Scarlet的娃娃就在前面。他捡起娃娃继续向前走，却发现Josh向右边的楼梯跑掉了。但是那里没有路，只能往左走。这条路看上去十分危险，Alex只能小心翼翼地在上面走猫步。这里没有地图，实际上也不需要地图——整个场景只有一条路，走到底就可以了。前面窄路的尽头可以下去，上下楼梯，然后从一个坏掉的通风扇的洞口跳下去。

接下来继续向前走，这时Alex看到Josh从右边向左边跑去。来到他跑过的地方，可以捡到一张儿童画。前面的路有分歧，右边有生化警告标识。先走左边，在尽头的风扇那里可以钻进去，得到撬棍。现在可以回去走右边的路了，一直来到有巨大风扇的地方，拉动右边的开关，让风扇停下来，钻进去，在地上得到一张儿童画。之后在走廊继续前行，来到有6个巨大风扇的房间。

这里的6个风扇都标着号，123在一边，456在另外一边，每两个风扇之间有一个开关。在启动开关之前，先从左边不转的风扇那里钻过去，得到一个血清。出来之后按照"5｜6"、"4｜5"、"3｜4"的顺序拉动开关，4、5、6号风扇都停止转动。这时可以钻过去，继续向前走，爬下梯子来到存档点。存储之后从旁边的梯子爬下，走到出口，一直来到有铁门的地方。



Alex发现Fitch正光着身子跪在那里拿刀子自残。他要上前阻止，却被Fitch拦了下来。Fitch说自己要以流血的方式赎罪，但是鲜血总是流回他的身体。Alex和Fitch谈起他的女儿Scarlet，并且把那个诡异的娃娃拿给Fitch。Fitch失神地抱着娃娃呼唤Scarlet的名字，那个娃娃突然活了起来，开口叫了一声"爸爸"。这时惊人的一幕出现了。Fitch的鲜血从他的体内喷涌而出，在血泊中站起一个巨大的木偶，它把Fitch的尸身吞了下去。这是Scarlet的怨灵所变的吗？

Boss: Scarlet

Scarlet的攻击方式开始有两种，一个是用肢体横扫，另外一招是震地。起初必须灵活地躲避它的攻击，在它举起右手的时候，立刻向后翻滚，可以减轻震地攻击的伤害（运气好的话可以完全回避）。对付它的最好武器就是撬棍，在它两足站立的时候用撬棍猛抽它的腿部，同时准备躲避。几次打击之后，陶瓷的外壳将被打碎，露出里面的肌肉组织。这时继续攻击，直到它跪在地上，然后照着上肢继续抽打。如此往复，之后会出现QTE的提示，重攻击之后它会变成第二形态。



它的第二形态动作灵活，当它跳起来两手交叉的时候，一定注意躲闪，回避攻击。躲过之后就可以猛攻它的头部。当它跳到天花板的时候，保持进攻状态，在听到它尖叫的时候立即躲避，它会钉在地上。这时候就赶紧上去狠打。一直打到它再次跳上天花板为止，如此循环，3次之后就可以发动致命一击了。



第七章 市政厅
Chapter.7 Town Hall

●本章要点
1. 在市政厅内探索

Alex干掉了怪物化的Scarlet，昏迷之后醒来时发现自己回到了Fitch的家中。刚才的那个娃娃落在地上，头部摔碎，倒出一个钥匙。钥匙上的标记很眼熟，在市政厅里似乎也见过。于是他离开Fitch家前往市政厅，路上依旧有疯狗和裂头怪，不想打的话一直逃跑也可以到达。

市政厅里面有烟雾怪，节省下的手枪子弹在这里能派上用场。有一扇门需要用斧子劈开，推开里面的橱柜可以得到一张儿童画。在东南方向的一个房间内可以找到一个血清。东边的房间有存档点，存储之后来到中间的大厅，在桌子上的一个大箱子那里使用刚才从Fitch家得到的钥匙，出现一条密道。先别急着走，刚才打开箱子的桌子右边有一张Judge Holloway的照片。拿到之后进入密道，楼梯底部有一个急救箱。进入地下之后先把手电关闭，前面的屋子里有一群护士（这是在开会么……）。这时堵门战术也许能发挥作用，使用散弹枪也有效果，只要你留着足够的子弹的话。

干掉所有护士之后，在房里可以找到一个奇怪的标记，调查那里可以得到一把刻有特殊纹路的刀，这是仪式用的匕首（ceremonial dagger）。这个匕首可以用来打开父亲那间密室的门，但是现在暂时不能回家去试面前就有一个门可以拿它打开，只是这个门是隐藏的，位置在两个放着书的台子之间。进去之后沿着漫长的走廊来到书房，从这里爬梯子出去，来到了先前不能进入的墓地中的Founders Garden。在这里找到一

张儿童画，拿匕首打开门之后，再打开对面的门，在里面取得血清。从这里一直走到停车场，外出来到Elle张贴寻人启事的地方，可以找到Curtis的照片。通往废品回收站的门口那里有子弹和回复剂。回到墓地，在Family Crypts North的墓室内可以得到新的手枪Chrome Hammer（需要用斧子开路）。接着从墓地回到Alex家中的后院，路上有疯狗和烟雾怪，注意提防。

回到自己家中之后，Alex可以劈开钉着木条的门，得到一个急救箱。冰箱里有一个回复剂，如果之前没拿的话现在可以拿上了。之后来到父亲的密室，用匕首打开门，在里面沾满血迹的台子上取得上顶楼的钥匙（attic key），这个房间里还有威力升级的Bluesteel散弹枪。之后来到房间上层，在2楼西边的门使用钥匙，进入阁楼。



阁楼里有一张Alex自己的照片。推开这里的一个柜子，打开门进入阁楼东侧。这时Alex回忆起父亲和Josh在这里的对话。父亲将一个戒指交给了Josh，并且让他不告诉Alex。说起来也并不奇怪，自从有这个弟弟开始，父母就总是对他偏爱有加，Alex有时也感到一点嫉妒。这里有父亲在军队服役时期的记录和功勋，调查桌子上的盒子，可以发现一个拼图谜题。这个谜题的解决方法比较难，不过墙上有原图，对照着拼就可以了。

解开这个谜题之后，就可以得到寂静岭的地图，还有一封信。信中提到了“秩序会”（The Order）这个组织，因为某起事件，他们开始对Shepherd's Glen这个小镇实施报复，强行绑架镇子上的居民。难道说，Josh也遭了那些人的毒手，而父亲这次出门，是去找Josh回来的？

Alex下楼回到客厅，母亲还坐在那里。Alex向母亲问起父亲是不是去寂静岭找Josh去了，母亲一直支支吾吾，愤怒的Alex正要和母亲吵起来，一群戴着面具的士兵突然闯进家中，将Alex和母亲抓了起来。这时周围又变成了血腥的里世界，一切都是狂乱的……



第八章 阁楼
Chapter.8 The Attic

●本章要点
1. 解开4个谜题
2. 从房间中逃出

现在的Alex家变成了可怕的地狱，必须逃离这里。要从房屋中逃出，就必须解开4个不同的谜题。在那之前，必须拉动大厅里的开关，出口处的门上会亮起一个绿灯，打开通向4个不同地方的门。这一章的谜题分别是面具谜题、夹克谜题、时钟谜题和切肉刀的谜题。

1：面具谜题

在父母的卧室里可以找到一个表情冷漠的面具（indifferent mask），在1楼厨房找到表情扭曲的面具（frowning mask），顺便还可以拿到一个回复剂。在有存档点的起居室内可以找到愤怒的面具（angry mask）。

拿到三个面具之后，在餐厅里检查一个肌肉标本一样的人像。人像有两面，分别写着不同的注释。“To hide her pain this face she did wear…”的一面放上冷漠的面具，“Behind this mask her heart was laid bare”的一面放上扭曲的面具，谜题解开，屋子出口最左边的绿灯会亮。

2：夹克谜题

这时拨动开关，第二个灯会亮。之后来到2楼，进入阁楼之前那间屋子里面有一个柜子，推开之后得到黑暗之心勋章（the heart of darkness medal），来到阁楼上面，干掉两个裂头怪之后，可以在石膏像处获得卑劣行为勋章（the vile acts medal）。之后侧身进入阁楼里的那间密室，找到桌子上的勋章盒子，里面有堕落之星的勋章（the fallen star medal）。调查这个房间角落里的军服夹克衫，按照盒子里勋章留下的印痕的排列顺序（堕落-黑暗-卑劣），将三个勋章放在夹克上面，第二个谜题迎刃而解。



3：时钟谜题

回到大厅里继续拉下开关，然后来到卫生间里，在浴盆中捡到玩具兔子。再回到Alex与Josh的房间，检查时钟，把时间调到2:06的位置，屋子中有一扇窗户被打开。这时候将兔子放进窗户里，谜题解决。在离开之前调查墙壁，有一个地方可以用刀割开。进入另外一个房间之后得到屠刀（butcher knife）和一张儿童画。





←把兔子放进这个窗户里面就可以解开第三谜题。

4：切肉刀谜题

这是最后一个谜题了。拉动开关之后上楼在楼道的柜子里得到一把切肉刀（meat cleaver），之后下楼来到地下室中父亲的密室，里面有一具裂头怪的尸体，上面插着一把三角头怪人的刀。把它拔出来，然后检查房间内的台子，上面是一个裂头怪的脑袋。这时候将身上所带的刀按照如下顺序摆放：菜刀放在台子右边，屠刀放在上面架子那里，三角头的刀插在裂头怪的头部。这时4个谜题全部完成，可以离开房子了。



第九章 黑暗时代
Chapter.9 Dark Times

●本章要点
1. 寻找失踪的Elle
2. 寻找前往监狱的道路
3. 切断监狱大门的电源

Alex与死里逃生的Elle在家门口会合。两人谈起失踪的人，Elle告诉Alex，她的母亲也失踪了。Alex觉得他们所在的小镇与寂静岭之间存在的联系绝对不是想象中的那么简单。于是他联系Wheeler，三人搭船前往寂静岭一探究竟。在半路上，Elle把自己戴的项链拿给Alex看，那里面是她和母亲、妹妹三个人合影的照片。正在他们即将到达寂静岭的时候，曾经闯进Alex家的那群秩序兵突然出现，Elle被掳走，船也翻沉在水中。当Alex醒来的时候，他发现自己被冲到了寂静岭的水边上，手里还握着Elle的项链。





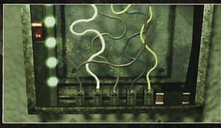
现在是把Elle和Wheeler从敌人手中救回来的时候了。还好寂静岭的地图没有丢失，一直朝南走，来到Sagan St.的Bait Shop，这里可以存档。突然Wheeler的声音从通话器中传出，他告诉Alex，自己和Elle都被秩序兵抓到了Overlook Penitentiary监狱（不知道他的通话器是怎么留下来的）。

这时要赶往监狱。从Simmons St.往左走，Wheeler又会传来通话。他告诉Alex，要进入监狱，就必须破坏控制大门开闭的电力设施。没有办法，Alex只好赶往Toluca Lake Water and Power Plant水电站。

首先向南一直来到锅炉房（boiler room），穿过去之后来到另一条街Koontz St.，在这里的Alchemilla Hospital的绿色长凳上可以找到血清。之后来到Wilson St.，从那里来到Toluca Lake Office，路上要对付疯狗和钩子怪。

到达Toluca Lake Office之后，一直走到break room，在这里存档。使用斧子砍开木条的门，进入隔壁的房间，在写字台上可以得到Toluca Lake Water and Power Plant的钥匙。（这里有一个可以跳过去的地洞，前面的房子里有一样东西，最好现在就去拿。）之后按照原路返回，用钥匙打开通往水电站的门。

进入电站之后，Alex在Generator bank A遇到了两个秩序兵。以前是因为剧情的原因没法动手，这次终于有机会报仇了（汗）。打倒士兵之后，转动旁边的红色阀门，将所有的电力全部关闭。阀门的功能如下：A Station控制供水；B Station控制锅炉的加热；C Station控制蒸汽。按照B、A、C的顺序转动阀门，控制台的绿灯亮了，这时拉下开关，停电。随后和Wheeler通话，秩序兵们在发现停电后已经开始行动，刚才的行动虽然说有点打草惊蛇，但是毕竟只有这一个方法，只能冒险一试了。一群士兵正从附近的梯子爬上来，暂时无法攻击。此时在他们爬上来的瞬间用手枪射击他们头部，他们会摔下去。之后在阀门B和和架子那里拿到步枪和手枪的子弹，之后回到Toluca Lake office，从里面走出来。



说到步枪的子弹，很多玩家会疑惑：之前的攻略中一直没有提到有步枪，那么步枪子弹有什么用呢？步枪在这一代是作为隐藏武器登场的，它藏身的地方在寂静岭的墓地（注意不是一开始的那个墓地）。在墓地北边有一座雕像，上面有两个洞，一个是I，一个是XII。这两个罗马数字分别代表一月和十二月。在寂静岭的小镇上可以找到4块宝石，但是只有2块能用。没用的2块宝石有一块就在雕像旁边的一个长凳上，另外一个在水电站南边的小公园的一个长凳上。它们没有用，只是来搅乱谜题用的，如果碰到的话可以不捡。

有用的2块宝石，其中的一块在寂静岭墓地南边出口的墙那里，有一个地方可以用斧子砍开。进去之后可以找到一月的宝石。十二月的宝石在Toluka Lake office的存档点那里，有一个地上的洞可以跳过去，在前面屋子的水槽里可以找到宝石，刚才的攻略里已经暗示过了。拿到2块宝石之后回到墓地，将它们按照不同的月份安在雕像的两个洞中，会得到moon garden key。之后来到那里，使用钥匙，在花园里得到步枪。

当Alex回到大街上之后，他发现自己赶往监狱的路上危险重重：疯狗、烟雾怪、裂头怪、钩子怪，这些敌人打起来会消耗不少体力弹药，搞不好小命都难保，还是一路跑过去比较安全。这时候千万不能死，一旦挂了的话，就从电站断电的时候重新开始。来到监狱之后（注意门外的暹罗怪），立即调查停车场的皮卡车，上面有Pulaski Axe，这把斧子威力大，速度快，对以后的冒险有很大帮助。之后沿着北面的小巷一直来到监狱的后门。



第十章 监狱
Chapter 10. Prison

●本章要点

1. 寻找被囚禁的Elle
2. 寻找被囚禁的Wheeler
3. 打倒Boss Asphyxia

来到守卫室（guard room），拉动开关打开监狱的大门。沿着走廊一直向前，用斧子打开木条的门，进入visitor booth，里面有一个急救箱，之后继续向前走，打碎玻璃进入visitor room。在楼梯下面的墙上有监狱的地图。取得之后沿着楼梯走上去，来到地图上的A Block East Wing。从空中的独木桥来到B Block West Wing。走进附近的一间办公室，拉动开关，打开B Block的入口，Wheeler就关在这里。继续向前走，打倒两个士兵，拉动标志牌旁边的开关，沿着楼梯下去，找到步枪的子弹。从西边的门出去，进入下一个区域，到达Wheeler所在的牢房，打开旁边的开关救出他。他告诉Alex，Elle可能关押在A Block。

救出Wheeler之后，一只暹罗怪跳了出来。干掉它之后跟着Wheeler上楼，在左边的牢房内找到一张儿童画。之后跟Wheeler一起走过一道独木桥，从一个小洞来到另外一间监狱的控制室（control room）。打开门的开关，之后Wheeler带着Alex来到监视器的房间，从这里可以进到A Block East Wing。这里的A6牢房有回复剂，捡到之后从大厅走过，等着Wheeler从A7开门。下楼之后进入Cell Wing A，穿过浴室来到锅炉房，在这里可以存档。

之后Wheeler会帮助打开下面的门，来到A Block的牢房内。这里的开关没有电线，必须收集3根电线。loose wire 在A10得到，radio wire在A20（需要Jump Across到达）的无线电那里得到，a scrap of wire在A18外面的守卫室内得到。拿到三根电线之后来到A20的守卫室，使用电线连接电路，配线的方法与在寂静岭旅馆的时候一样，顺序是上5下1、上4下4、上3下5、上2下3、上1下2。之后就可以恢复监狱内的电力了。

随后下楼来到A12，从一张纸条上得到犯人110391的内容，这就是刚刚修好的密码锁的密码。在A15可以得到血清。之后回到输入密码的地方，输入110391，就可以打开进入Solitary Confinement Area的门了。

Alex来到大厅，看到自己的母亲被绑在十字架上。冷酷的机关使她遭受着极大的痛苦。她向Alex表示歉意，并且要求他杀死自己。Alex不能救下母亲，也不忍看到她如此受苦，但是，一枪杀死母亲就是他想做的事情吗……？开枪的话母亲会死，不开枪她会死得更悲惨。最后Alex还是没有任何办法，只好无奈地扣动扳机，杀死了母亲。随后母亲的尸体就被机关扯碎了。随后周围的环境再次转入里世界。

（这里按X键/□键选择杀死母亲，Y键/△为不杀。这次选择将对游戏的结局产生影响。）

出门有存档点。记录之后往A Block的路上出现了一个圆柱，上面的谜题由三首谜语组成。

左边的谜语是：
我站在圣人身边，
君主们也恐惧我的愤怒。
没有人能像我一样行走，
哪怕是再曲折的道路。
这里选择的是刻有“马”的标记。

后边的谜语是：
制造它的人，不会要它；
购买它的人，不会用它；
使用它的人，并不熟悉它。
显而易见，答案是“棺材”。

右边的谜语是：
人们爱它胜过生命精华，
却又怕它胜过死亡挣扎；
穷人们拥有，富人们争夺，
知足的人也都想得获得；
什么东西吝啬鬼愿献出，挥霍者却想留住，
在死后又都会被人带进坟墓？
答案是“nothing”。所以选择空白的一栏。

在选择正确答案之后，就可以调查中间的地方（答案错误的话就会被攻击，需要迅速挣脱），启动机关之后柱子会挪开，地上出现一个洞。进去之后与Wheeler会合。这里有存档点，再从旁边的窄缝挤进去，一直走到走廊里，打倒两个镰足怪之后开门走到大厅里面，Alex发现了Elle的母亲Judge Holloway。他帮助Holloway松绑的时候，Wheeler突然被墙壁的洞里伸出的大手一把抓走，一个由许多人体组成的怪物出现。Alex让Holloway先走，自己留下来对付这个强大的敌人。

Boss: Asphyxia

首先要躲避它的三连击：一记右勾拳，一记左勾拳，一记上勾拳。这意味着必须做出左闪、右闪、后滚翻的动作。它还会喷出黑烟，必须用翻滚的办法躲避。还有一招蓄力攻击（四只手臂同时举起的时候），比较容易躲。躲过之后立即用斧子攻击它的尾部，可以造成硬直，之后可以追打。连续几次之后出现提示，就可以结果它了。



↑对Asphyxia要躲开正面，着重攻击它的尾部。



第十一章 教堂
Chapter 11. Church

●本章要点
1. 在教堂中收集有用的信息
2. 找到5个失踪的盘子

打败蜈蚣一样的怪物Asphyxia之后，Alex看到了Josh（果然又跑掉了……）。他追着Josh一路跑过去，打倒路上的烟雾怪，出大门之后拿到右边的回复剂。接着一直朝前走，登上台阶之后，一座里世界的教堂出现在Alex的眼前。

教堂的门需要用仪式匕首打开，在管风琴的墙那里使用。前面的门必须放上5个盘子才能打开。先捡起散弹枪的子弹，来到教堂西边，调查机关干掉飞出来的蟑螂，再调查那里可以得到chalice plate。调查旁边的水盆，可以得到一张Josh的照片。接着上楼，存档之后找到一根没有点燃的蜡烛（unlit candle），对面房间里有回复剂。

存档点旁边有一个忏悔室。Alex进去想调查一下，突然有人来做忏悔。这是他父亲的声音。父亲以为里面的人是神父，于是向他讲述了自己对两个儿子有所偏爱的罪行。面对父亲的忏悔，Alex会不会宽恕他呢？

（此时选择Y键/△键的对话即可宽恕父亲，选择X键/□键则为不宽恕。同上次一样，这次选择将对结局产生影响。）

无论宽恕父亲与否，Alex都可以在忏悔室中得到kneeling man plate。之后下楼，来到教堂东边，将蜡烛放在石像前的盘子上，得到candle plate。从这里上楼，在桌子上得到一个回复剂。然后来到3幅画所在的地方，用刀子划开最右边的画，得到tree plate。

在左边的房间内可以找到步枪子弹，之后往前走，拿到一个急救箱之后来到走廊尽头，检查玻璃上的彩画，一幅骑士的画上可以得到sword plate。之后有两只暹罗怪打破窗户进来，将Alex撞到了1楼。

干掉这两个家伙之后回到管风琴那里，将所有的盘子按照下面的顺序排列：Sorrow–Candle；Desire–Tree；Vengeance–Sword；Penitence–Kneeling Man；Sacrifice–Chalice。这时门会打开，Alex的父亲被捆在里面。

父亲对于Alex的到来很惊讶，但是依旧保持冷酷严肃的态度。父亲告诉Alex，其实他并没有当兵，而是在“那件事情”之后被强行送到了精神病院。他现在佩戴的狗牌其实是父亲的。正当Alex想否认的时候，一个三角头的怪人突然出现，用大刀将父亲的身体从中间劈成了两半……

Alex得到了家族的戒指，从地上捡起一张儿童画，之后和父亲的尸体擦肩而过，沿着楼梯一直走下去，在最下面向左转。前面的桌子上有一套秩序兵的服装，穿上之后可以免受蒸汽的伤害。之后从一个很漫长的管状通道一直来到电梯门口。电梯打开，修理工Curtis出现在那里。他带着Alex走出电梯的时候却突然给他后脑来了一扳手，Alex遭遇偷袭猝不及防，意识渐渐远去。

当他醒来的时候，Alex发现自己被绑在一个椅子上，动弹不得。Judge Holloway和Curtis也在这里。Holloway向Alex讲述了这个小镇的秘密：150年前，教团（寂静岭系列的邪教组织）的一部分人从组织分离出来，兴建了Shepherd’s Glen这个城镇。Alex、Elle、Fitch和市长的家庭都是创建者的后代。为了避免遭受叛教的惩罚，这些家庭决定每隔50年就献出4个孩子作为牺牲品，敬献给他们的神。但是在Shepherd’s Glen创建150周年的时候，有一个家庭没有做出牺牲，使其他3个家庭的牺牲变得毫无意义。这时教团开始对这个小镇实施惩罚，失踪事件屡屡发生。现在看来，没有做出牺牲的，应该就是Alex家。所以他的父母都遭到了如此残酷的折磨，最后死无全尸。为了弥补损失，Holloway决定向教团屈服，杀死所有与“背叛”事件相关的人。她拿起电钻，朝Alex的身上钻去……



第十二章 地下
Chapter 12 . Underground

●本章要点
1. 找到Elle
2. 找到Joshua

一上来就是激烈的暴力QTE，必须拼命连打按键，最后Alex夺过电钻，钻透了Holloway的喉咙。经过很X很暴力的一幕之后，现在该结束一切了。不过首先得又去救Elle和Wheeler一次（为什么要说又？）。屋子里有地下基地的地图，一个急救箱，回复剂，仪式匕首。拿到这些东西之后来到212，用匕首干掉里面的士兵之后得到铁管。然后用铁管打开211的窗户，进去之后打倒士兵得到Mk23手枪和Sector 3的钥匙。进入左边的们，找到一张儿童画。之后继续在通道里走，打倒两个士兵之后来到Sector 3的入口。开门之后进入，干掉路上的士兵之后用铁管撬开通向南边通道的门。一边清理敌人一边朝前走，到一个锁着的门那里，Alex朝房中看去，Curtis正在折磨Elle。

从左边的铁门爬过去，推开架子，露出另一个门。使用铁管将门撬开，之后立刻装备手枪，将手持电锯的Curtis击毙。

救下Elle之后，在屋子里找到急救箱和回复剂，拿到301的钥匙，和Elle一起来到301房，那里有以前的全部装备，还有手枪子弹、回复剂和血清。打碎302的玻璃，在里面拿到一个急救箱（这时检查一下自己有几个急救箱，至少要留下一个不要用）。

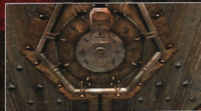
这时回到Sector 1，在113室取得步枪和散弹枪的子弹。打碎112的玻璃，跳进去之后找到Wheeler，这家伙还没死，但是也差不多了。此时又出现剧情分支选择，按Y键/△键为拯救Wheeler（消耗一个急救箱），X键/□键为不救。

救活Wheeler之后，Alex让Elle带着他离开。之后Alex继续追着出现的Josh，来到通道中。在尽头存档之后，进入一个圆盘的房间，这里是最后的谜题了。

这个谜题是围绕着那次牺牲仪式布下的。房间里有两个大的转盘，上面的纹章分别代表不同的家族和他们在祭祀中的职位。用仪式的匕首打开柱子上的开关，仔细观察周围的家族和职位的对应标志，然后将转盘转到如图的位置就可以打开，里面还有机关，是Alex家的图案，转到如图位置，最后的谜题就解开了。

Alex发现了祭祀仪式使用的四个棺材，他家的棺材上刻的是自己的名字——Alex Shepherd。原来，父亲从Alex小的时候就决定牺牲他作为祭品，为了不至于舍不得，他平时对Alex都很刻薄，而对Josh却很偏爱。在父亲将家族戒指交给Josh的那天晚上，Josh和Alex到湖中划船，Alex出于嫉妒抢夺了Josh的戒指，结果在争抢过程中Josh意外落水身亡。父亲失去了心爱的小儿子，悲伤之余迁怒于Alex，但是他又不忍心失去另外一个儿子，于是就以治疗精神病为理由把Alex送进了医院。这样做的结果自然是牺牲仪式失败，Alex的父亲背上了叛徒的罪名，教团也开始对小镇进行报复活动。一切悲剧的根源果然来自Alex的身上，这就是寂静岭的诅咒吗？而死去的Josh这时候也化身成一个蜘蛛一样的怪物，向Alex袭击过来。





↑这里需要调成这样。

Boss: Amnion

在战斗开始之前，先要确保自己手中有一定的弹药。如果在这之前比较节省的话，现在的弹药会给战斗带来极大的帮助。



↑Amnion其实并不难打。

Amnion只有两种攻击方式。一个是向天空喷吐黑色粘液，可以轻松地躲开；另外一种攻击是用刀子一样的腿进行蓄力攻击。当它的腿举起来时，就要及时滚地回避。躲开之后它的腿会短暂地插在地面上。这时要用枪攻击它的本体。基本上把所有子弹打完之后再补几斧子就差不多了。

Good Ending

Alex将蜘蛛消灭，划开它的腹部，Josh从里面掉了出来。Alex抱着弟弟的尸身，将戒指和手电放在他的身上。家族的悲剧使他为自己以前的行为后悔不已，但是一切都无可挽回。Alex从下水道的出口走出来，发现自己又回到了原来的镇子中，安全逃脱的Elle在那里等着他。两人在满街浓雾中紧紧拥抱在一起……

游戏结局与取得道具一览

结局	取得道具	取得方法
Pyramid Head Ending	三角头服装	不杀死母亲，不原谅父亲，不拯救Wheeler
Drowning Ending	邪教徒服装	杀死母亲，不原谅父亲，拯救Wheeler
Good Ending	卡车司机服装	杀死母亲，原谅父亲，拯救Wheeler
Hospital Ending	秩序兵服装	不杀死母亲，原谅父亲，拯救Wheeler
U.F.O. Ending	警官服装/激光枪	不杀死母亲，不原谅父亲，拯救Wheeler

天诛红 Vol.03

编者按

忍者，一个极具神秘色彩的职业，其传说一直以来都被人们所津津乐道。以忍者为主角的游戏数量众多，《天诛》系列乃是其中的佼佼者。在游戏中，忍者的形象被刻画得无比传神，而爽快感也是其他题材游戏所不能替代的。本文故事以两位女忍的成长和复仇为主线，将她们的故事再一次呈现在我们面前。 □责/弥可

伍

这半年来，凛的确成熟了不少，而彩女也没有游手好闲。她通过各种渠道打探到“红之里事件”的幕后黑手确实是重藏。据彩女所知，重藏在箱挂客栈附近，今夜要回黑屋总部，途中必经箱挂客栈。彩女整理好行装，在申时出发，到箱挂客栈等候重藏的“光临”。

夜幕渐渐降临，彩女早已到达箱挂客栈，在客栈的屋顶观察着周围的动向。一盏茶的时间过去了，可重藏还是没有出现，“可恶，难道是收到了错误的情报吗？”彩女很着急，死死地注视着唯一的入口。又等了好一段时间，重藏仍然没有出现，而这时已经是三更时分，彩女已经等了将近四个时辰了。

忽然，一声女人的尖叫刺激了彩女的耳膜：“啊！不要！”彩女回头一看，原来是几个大汉在调戏着一名艺妓。尽管彩女很想下去帮忙，但她生怕错过了捉住重藏的机会，所以并没有去帮那名可怜的艺妓解围。“啊，你们不要这样！”艺妓的尖叫声差点就震破了彩女的耳膜，而那几位大汉的行为也是越来越离谱了，还开始动手动脚了。周围的路人也是冷眼旁观，没有一个人上前制止。

楼上的彩女是越看越火大，她一跃而下：“适可而止吧，你们这群败类！”那几名大汉听到彩女的喝斥，都不约而同地转过头来，其中一个走向彩女，摇头晃脑地说：“你刚才说谁呢？”彩女故意向四周望了望，摆出一幅若无其事的脸孔：“我想这里就你们几个吧？”几名大汉一拥而上，企图向彩女发动攻击。彩女抽出背后的双刀，准备迎接大汉们的进攻。

可是，大汉们还没来得及攻击就已经纷纷倒地了。彩女十分吃惊，在她面前多了一位身穿桔色长袍，手执雨伞的独眼男人。“重藏大人，您特地赶来救人家，人家好高兴啊！”艺妓冲向那男子，紧紧地搂住他。彩女心里一顿：“什么？他就是重藏？！”重藏恭恭敬敬地向彩女拱手，“在下先告辞了。”转身就要离开。“别装蒜了，讨厌的独眼怪。你也应该知道我到箱挂客栈的目的吧，你这杀害自己族人的恶魔。”

彩女紧握双刀，冲向重藏，艺妓掏出藏在胸前的匕首，挡在了重藏的身前：“重藏大人，这女人就由我来应付吧！”。重藏闻听此言，转身就走：“这里就交给你了，真是忠诚的女人。”彩女连忙停住了脚步，指着艺妓说：“那个，难道你是认真的吗？”彩女进退两难，要捉住重藏就得先打到这名艺妓；可要打伤她，彩女又于心不忍。该怎么办？难道就这样眼睁睁地看着重藏离开，错失这个好机会吗？

“没时间了，重藏就要走远了。”彩女狠下决心，提刀冲向艺妓，用刀背拍打艺妓的手，使她手中的短刀落地，然后一脚踢在她的腹部：“对不起了”。彩女冲向重藏，挥动着双刀，重藏抽出藏在雨伞中的长刀，转身一挥，将彩女的攻击挡住。“你这混账，竟然让自己的女人干这事情！”重藏阴阴地一笑：“我的女人？小姐可别误会，她只是一样工具。在下反而觉得小姐的眼神十分值得欣赏。”重藏伸出手，掂着彩女的下巴。“放肆！”彩女往后一跳，却发现有什么东西绊住了自己的右脚。“重藏大人，快走吧。”原来是那名艺妓，她死死地捉住了彩女的脚。可重藏反而走向艺妓，一刀插进艺妓的头颅：“多管闲事！”了结了那个忠心于他的艺妓后，重藏转身离开：“我们还会再见的，小姐。”彩女想上前去追重藏，可脚仍被艺妓的手死死捉住。彩女松开艺妓的手，突然一支钢针飞向彩女，上面插着一张白纸。彩女接住钢针，针上刻着两个字“铁舟”。彩女打开纸条，嘴角露出微笑，“好东西啊！”说完把纸条塞进腰包里，继续她的路途。

陆

夜风渐渐吹起，溪水泛起一片涟漪，偶尔有几片树叶摇摇下落。桥中央，站着两个人。月光下，一个带着面具的少女说道：“太阳在睡觉呢。”与少女背靠的那个人说道：“太阳在你后面。”少女摘下面具，俊俏的脸容裸露在月光底下——是凛。凛将用布裹住的双刀交给身后的神秘人。“是你！”凛倒吸了一口凉气，在凛跟前的不是别人，正是彩女。两人各退了几步，凛拔出配刀挡在身前，向彩女发出提问：“那天究竟发生什么事了？”与凛相反，彩女没有作出防备动作，双手叉腰叹气道：“我想再怎么解释也不能改变你的初衷吧？要打的话你就放马过来，反正找到证据后你就会明白事情的原委。”

凛提刀冲向彩女，彩女拔出背后的双刀和凛打了起来。几个回合后，凛已经是喘着粗气，而彩女依然是气定神和，没有一丝的散乱。凛将刀收起，戴上“打鬼灯”，冲向彩女，彩女先是吃了一惊，但很快就镇定下来：“要豁出去了吗？”彩女避开凛的拳击后以一刀横斩还以颜色，接着顺势跃起，利用腰部强大的力量由上而下飞砍向凛。凛眼看已经无法回避，只好用拳套活活地吃了彩女的那一刀，虽然没有受伤，却后退了几步，双手还感到麻痹和余震。彩女又往前一跳，跃至半空，稳稳当当地落在凛的身后：“看来今天你的对手不是我，而是躲在树丛里的那个人。”

灌木丛里就走出一个女人。月光下，女人血红色的长袍和姣好的脸容呈现在两人面前，拍手说道：“不亏是东忍流的忍术达人，你就是彩女吧。”还没等彩女回答，凛就抢先一步叫道：“双叶！”收刀入鞘，向双叶兴奋地跑去：“我还以为你死了，如今你没事，那实在是太好了。”可双叶冷酷的回答就如往凛的热情浇上一盆冰水：“再靠近我就杀了你。”凛停住了脚步，眼睛里露出惊愕和疑惑：“你怎么了，双叶你怎么了！”双叶捂住嘴，冷冰冰地一笑：“记得那天晚上吗？”双叶的这句话似乎触动了凛的神经，她立刻变得紧张起来，激动地说：“你到底在说什么？那天晚上怎么了？”双叶依然保持着她那奸邪的笑容，挑衅着凛说：“都半年了，难道你一点长进都没有吗，原来你还没弄清事实的真相啊！”双叶一边说，一边将箭搭在手上的迷你弓刃上，“真不明白黑屋为什么要拉拢你！”凛一脸疑惑，与其说是疑惑，不如说是不肯相信同伴背叛自己，“够了双叶，再说我可要生气了。”双叶火大了：“少来装好人了！”说着将箭射向凛，凛一动不动，硬接了双叶的那一箭。箭擦过凛的右肩，鲜红的血飞溅而出。“这一箭，是因为你曾经照顾我才接的，从此以后，我们恩断义绝！”凛怒吼着，用尽全身的力气挥刀砍向双叶。双叶用弓刃抵挡，可因为凛的力度太强而不得不倒退几步，摔倒在地。

“受死吧，你这叛徒！”凛高举佩刀，直插双叶头颅。可刀并没有准确插向双叶，而是插在了距离双叶耳朵不到半寸的桥板上。彩女在一旁自言自语地说：“不忍心下手吗？”但她的微声细语竟然被倒地的双叶听到：“彩女，你不知道黑屋的箭都是荼毒的吗？”凛捂住右肩，晕头转向地站起来，再次提刀直取双叶。“适可而止吧，你得知道你现在的状况。”双叶轻松避开凛无力的攻击，一脚将凛踢倒在地，接着慢慢举起手上的弓刃，瞄准倒地的凛：“再见了，可爱的凛妹妹。”箭已离弦，眼看就要射向倒地的凛。“啊！”双叶大吃一惊，原来中箭的不是凛，而是彩女！“你为什么，为什么要帮凛挡下这一箭。”双叶在颤抖，因为在她心目中，忍者都是冷血的。彩女握紧从腰包掏出的铃铛，坚决地说：“因为她是我的朋友！”彩女将刀扔向双叶，刀刃割破了双叶的衣袖。彩女趁着这个空挡，将凛扔下桥，凛随着水流而离开，可彩女身上的毒却慢慢扩散。身体渐渐变软，不由自主地倒下地，手中的铃铛也滑到一旁。彩女不停地唠叨着：“姐妹铃，姐妹铃……”（未完待续） □文/phoebe



科幻漫画辞典

梦幻万千的玲珑世界，诞生无数经典的摇篮

第3回

池上辽一，1944年出生于福景县。担任过水木茂的助手，随后在1961年日丸文库发售的单行本「魔像」出道。此后，连载了大量描绘推理世界的杰作。





↑漫画仅用人影和怪物的爪子便表现出了恐怖氛围……

池上版「怪奇大作战」是一部极为优秀的作品，这部作品中男主人公魅力十足，甚至现在也没人能超越他。桑田次郎版「怪奇大作战」当年曾经在「少年JUMP」杂志连载，虽然是一部四十年前的作品，但至今仍然广受好评。书中的主人公是"科学搜索研究所"（略称SRI）的科学家们，他们用科学方法分析，搜查，解决各种神秘事件，连警察们都自愧不如。桑田版作品广为传诵，但几乎同时期的池上辽一版「怪奇大作战」却罕为人知。尽管如此，这部作品却塑造极有魅力的个性男主人公，算得上是池上辽一的代表作品。下面就简单介绍一些这部从68年10月号「小学生三年级」连载6期的前五话故事。



↑池上辽一的作品中经常会出现杀人的场面，但却并不血腥暴力。

第一话穿越墙的男人。怪盗无论被多少人追逐，一样可以穿越墙壁轻松逃脱，每次作案还会事先发表宣言。为了解决怪盗，SRI利用特殊纤维为成员们装备保护色，悄悄潜入犯人居住的湖心舰艇上，终于得到了怪盗的真实情报。怪盗是一位天才逃脱大师，曾经是观众们心中的偶像，但却因为一次海底逃脱表演中意外失手，不得不退隐江湖。这位老人因为不能忘记过去的辉煌，特意犯下盗窃罪行引起注意。为了不被捕入狱，怪盗将自己关在铁箱沉入海中，在无数观众的注视下引爆，生命的最后时刻也没有放弃自己逃脱大师的身份。

第二话消失的地铁。地铁突然神秘消失了一个小时，但在一小时后却平安到达预定车站，乘客们对这一小时也完全没有记忆。难道是列车进入了超空间吗？在乘客中还有一名著名的机器人科学家失去了一切意识，行为举止与幼儿无异，由此SRI推理出在这次事件中乘客们的记忆被某人夺取！最终科学家们看穿了埋藏在地铁里的瓦斯管道，找到了夺取乘客记忆的瓦斯气瓶，并且协助警方逮捕了他国的间谍。

第三话空中飞舞的怪物X。东京的夜晚陷入了恐慌，因为在天空中突然出现了闪烁着银色光芒的飞行物体。SRI的科学家们经过调查分析后，发现这一怪物不过是光影技术的产物。犯人利用它吸引全市的注意，自己则暗中盗窃宝石。这样的小伎俩被科学家识破后，罪犯竟企图杀人灭口，不过及时赶来的警察最终将他绳之以法。

第四话幽灵城。友人京子来信诉说自己的恐怖预感，科学家拜访她家时，竟然发现京子的预言成真。京子父亲的肖像画竟然流血，床上出现了大量海藻，而京子的父亲正是死于海难。在一阵邪恶恐怖的音乐后，京子突然「被鬼上身」。SRI大队人马到达后详细调查，终于揭开了事件之谜。原来真正的幕后黑手是京子的祖父，他的目的是借机调查儿子的死亡真相。画像流血是利用特殊的化学反应，京子「被鬼上身」则是利用催眠术而成。可怜的老人虽然百般设计，但最后仍然难免法律的制裁。科学家们知道事情真相后，甚至有些队员不忍心揭露真相，导致团队险些分裂。

第五话死人岛之卷。SRI对大里博士的「诅咒！穆大陆挖掘的人骨突然行动，杀死了正在进行复颜作业的助手」证词怀疑，仔细调查后，发现所谓的穆大陆人骨其实就是日本古人的骨骼，大里博士为了隐瞒自己的谎言，自己装扮成人骨的样子杀死了助手。当时的三年级小学生读完池上版「怪奇大作战」后，对SRI的科学家们异常崇拜，更对科学产生了浓厚的兴趣。

池上的另一部著名作品则是「超级达人」。书中的主人公出生于美国，在一次试验中意外被大量放射线照射，从此拥有了超人的力量，成为保护世界的英雄。池上以自己独特的世界观，对英雄人物的多方位描写，不但表现出了英雄保护世界的豪情，也表现出了英雄内心的痛苦挣扎使读者了解英雄背后的艰辛。这部作品使池上辽一跃成为活跃在第一线的知名作者，更使无数读者牢记住了他的名字。然而让所有人都惊讶的是，他却在完成了这部作品后突然销声匿迹，从此再没出现在读者面前。多半他更换了自己的笔名，创作了大量大家耳熟能详的优秀作品，现在仍然活跃在漫画界的第一线。熟悉他的读者可以多翻阅一些现在的漫画，也许可以从中发现与池上辽一风格相同的漫画家。





↑池上辽一最为著名的作品《怪奇大作战》，其中的怪物皆出自日本古代传说。

←辽一笔下的女性角色极为逼真。

我与妹妹的游戏盒子

时间可以改变一切，我深深的体会到了时间的力量。

“明天我们就去买游戏机（FC）。”

对妹妹说过这句话后我激动得一晚上没睡着觉。这时FC已经发售十几年了。

2001年8月×日。街边的杂货店里。我一只手握着两张50元的“大钞”一只手牵着妹妹的手与老板“斡旋”着。

“老板，我们就只有100，你就卖给我们嘛。”

“不行不行，你们太小了，就算200都不卖，叫你们家大人来买！”

我都快哭出来了，怎么能这样呢？和妹妹攒了那么久的钱，就等今天了，为什么老板就是不卖给我们呢？

我无奈地望着妹妹，她也无奈地望着我。我俩就赖在店里，死活不肯走。因为我知道，杂货店老板不会将两个孩子小小的愿望扼杀在摇篮里的。

“好吧好吧，就给你们好了。”老板招架不住了。

“再送盘卡给我们好吗？”现在想想我真是得寸进尺啊。

“……拿一盘99999合一的给你们……”

就这样我的第一个游戏机入手了。

我和妹妹的“游戏盒子”就这样打开了。

那时我12岁，妹妹10岁。

那是我过得最快乐的一个暑假，尽管之后变成了近视，但我一点都不后悔。每天爸爸妈妈走后，我和妹妹准时把藏在床底下的游戏机搬出来，插上AV线就在距电视不到半米的地方游戏起来。

那时最爱玩的就是《魂斗罗》，因为那是唯一能双打的游戏。我们的级别都低得要命。3条命的话连第一关都过不了。但是我们从来就没有放弃过。尽管每次两个人的头上都显示“GAME OVER”，但我们仍然会选择“CONTINUE”继续奋战。一个星期过后，我们依然在第一关战斗着。但我们很快乐。

我无法描述当时向同学借到30条命《魂斗罗》卡时的激动心情了。

“妹妹！妹妹！”大叫几声把她叫来后，我们又在电视机前面玩了起来。

头上是4个勋章的蓝斯和比尔就算怎么死都会再从屏幕的左上角跳出来，我们也从第一关跳到了第二关，当时的激动心情和哥伦布发现美洲差不多。新的世界里我们继续战斗、继续快乐。

终于，杀死所有敌人，越过一切难关，经历千辛万苦——通关！

直升飞机离开小岛。

很快我们就开始了新的冒险——二周目。

这次就比较轻松了，偶尔我还会陷害她。就像第三关瀑布的时候，我会很快地往上跳，她跟不上就会摔死。几次被我害“死”后，她就把手柄一摔不玩了。我只好哄她让她和我继续玩。我们的快乐继续着。

我和妹妹攒了很久的钱买来的“游戏盒子”，关闭得却是那么快。开学了，FC也被发现了，我和妹妹的双人“游戏盒子”就这样关上了，而且就再也没打开过。

初中的学习是那么紧张，我却认识很多能一起战斗的伙伴，每到星期六、星期天我们就会聚在一起玩我的FC。我们沉浸在“游戏盒子”的快乐里，那是多么美妙的事啊，妹妹却不再加入了——游戏是男孩子的事。

后来有了电脑，我在上面玩《仙剑奇侠传》，妹妹就在一边看。显然她是被美丽的剧情打动了，有时还会特意让我打给她看。我把95版的仙剑通关了，她也把95版的仙剑看完了。尽管没有华丽的CG，只是粗糙的画面，但那是个美妙的故事，是个美妙的“游戏盒子”。虽然是我一个人在游戏，妹妹只是在一旁观看，但我们都在“游戏盒子”里，我们依然快乐。

那时我14岁，妹妹12岁。

没过多久，她突然问我：“哥，你为什么不打《零·红蝶》？”

我非常吃惊，她怎么会知道《零·红蝶》？那可是PS2上的大作，而那时PS2在我们这里不超过10台。

“我看了《电子游戏软件》上的介绍，我喜欢里面的剧情和人物。”

再次片刻的吃惊过后，我只有无奈地回答她：“我没有PS2，太贵了，买不起。”

她大概也放弃了，再也没有提过《零·红蝶》。PS2在那时对我们来说是天价，再也不能像当年买FC一样了。

之后就是生化危机了，PC版的1、2、3被我通关了无数遍，她又看了无数次。显然她喜欢上吉尔了。有时候她也玩3代，我就在一旁指挥。觉得她挺笨，很简单的谜题都要问我，我就会很不耐烦地说：“自己探索嘛，很简单的，要是我不在你怎么办？”这时的她会很委屈地看我一眼，然后继续问我。因为NGC复刻版里吉尔有了更漂亮的表现，我和妹妹就经常在网上找复刻版的视频来看，看着飒爽英姿的吉尔，我们的眼珠都快掉出来了。

她幼稚地问我：“我们为什么不玩呢？要什么‘机器’才能玩？”

我依然无奈地回答她：“那是个叫NGC的机器，太贵了，买不起。”

她也放弃了，NGC对我们来说是天价，再也不能像当年买FC一样了。

我们的“游戏盒子”死死关闭着。

那时我15岁，妹妹13岁。

时间可以改变一切，我深深的体会到了时间的力量。PS2与NGC都退出了大世界里的“游戏盒子”，她们的继承者延续着她们的神话。而我和妹妹却发生很多事，再也不能像以前一样，甚至连话都不说了。

2008年3月，PS2已经日暮西山的时候，我买了一个回来。因为，突然想玩《零·红蝶》了。几年前的《电软》仍然完好地保存着。她又想让我玩《零·红蝶》了。当把《零·红蝶》的盘放进PS2光驱，PS2发出吱吱的读碟声音时，我突然害怕了。不是因为这个游戏有多么的恐怖，而是就只有我一个人了。一个人握着手柄，一个人看着CG，一个人孤独……

那会儿一直想玩《零·红蝶》给妹妹看，现在却怎么也实现不了了。那个没有对妹妹说的承诺像一个怨灵一样，它贴在我的背上让我凉到脑髓，冷遍全身。

2008年8月，NGC已经被视为垃圾的时候，我买了一个回来。擦干净她的外壳，洗洗光头，我放入了“复刻版”。似乎有了些曾经的感动，但绝对差了些什么。现在有了真的GAME CUBE了，我却怎么也高兴不起来。这时的我多么希望妹妹能在我旁边看啊！让她也握握NGC的手柄，比FC的舒服多了……

当初买FC的时候PS2和NGC刚发售。那时的她们是初升的太阳，勇敢的她们闪耀出新生的光芒，FC就像燃尽的蜡烛，死死地粘在桌子上，让我们这些向往阳光的孩子得到无尽安慰。现在PS2和NGC扮演着和FC同样的角色。游戏厅里，握着PS2手柄的孩子们仍然会和伙伴一起战胜BOSS，然后一起发出感动的欢呼，他们根本就不知道PS3、XBOX360、Wii、NDSL和PSP在上演一出如何精彩的大戏。就像我和妹妹一样，我们会在过一关后大声地吼“YEAH”，却完全不知道外面的世界里PS2、XBOX、NGC和GBA已经成了每个玩家的心爱的“游戏盒子”。所以我们都在自己的“游戏盒子”里尽情地快乐着。

这会儿FC这两个字母对我来说只有C（computer）了。我已经没有F(family)了。

很想把那台FC找出来，就算是看一眼也好。她才我和妹妹真正的“游戏盒子”。

虽然我很清楚，那样会让我更加怀念逝去的时光、逝去的亲情，让我更加心痛……

抱着PS2和NGC，再也不能找回当年抱着FC回家的感觉了。因为那时是牵着妹妹的手，那时的FC叫Family Computer。

现在我18岁，妹妹16岁。 □文/王颢

征稿启事！

即日起投稿邮箱已变更为meeko.dr@qq.com，欢迎广大读者继续踊跃投稿！

1.文章主题必须与电子游戏相关，字数控制在3000字左右，最少不要少于2500字；

2.来稿请注明详细联系方式，包括真实姓名、地址、邮编、身份证号码，以便发放稿费；

3.谢绝一稿多投，严禁任何形式的抄袭和剽窃，一经发现，所有责任由投稿人承担，并永不录用其任何作品；

4.由于投稿量大，录用与否恕不另行通知，凡投稿两个月后没有刊登即视为落选，如落选请务必不要灰心，欢迎再接再厉创作出质量更佳的作品；

5.改版后的GAME BAR将会按照作品的话题分类刊登作品，目前有以下10个话题正在进行征稿，欢迎就此类话题进行创作：

①我·游戏·他/她②我与×××（某个游戏或游戏系列）③关于某款主机的分析（新旧皆可）④游戏角色剖析⑤我与电软的故事⑥那些与游戏有关的青春⑦浅谈某游戏厂商⑧游戏人的感伤故事⑨后·次世代的YY⑩游戏少年的爆笑生活

当然，如果你有其他更好的话题创意，同样欢迎踊跃投稿！

6.GAME BAR现正在征集特约撰稿人，如有意请与我们联系。对于特约撰稿人，除了以上注意事项外，还有一些特定的要求：

①能够使编辑方便地联系到本人，目前的联系方式仅限为电子邮件，请及时查看；

②能够积极响应编辑的约稿，并在约稿话题范围内进行创作；

③作品质量有所保证，并能够接受编辑提出的修改意见对作品进行修改；

④保证交稿时间，不拖稿；

另外，特约撰稿人享受优先刊登作品、稿费从优等待遇。

同坐一张课桌 同玩一个游戏

这是中学时的回忆见证，也是我和他相识的缘分。

"同掬一川之水，同宿一树之荫，莫不是先世的缘分。"这种镜花水月般的美词美句，本早已不会从我这种整日笼罩在职场光环中的女孩笔下流露……拉开家里写字桌的抽屉，那台粉色的GBP还是静躺在那，在现在这个可以被称之为"古董"的掌机我一直珍藏，这是中学时的回忆见证，也是我和他相识的缘分。

我是个从小就爱接触新奇事物的女孩，十几年前大街小巷中都能见到小孩子拿着一个黑色的游戏机在玩一种"叠砖头"的游戏，就是现在人尽皆知的俄罗斯方块，在那个娱乐事物匮乏的年代，这种小型游戏机对我有着巨大的吸引力，第一次看见邻居家的男生在玩，便在一旁津津有味地观摩个不停。在别人的指导下很快就能熟练上手操作，当时那种心情至今还记忆犹新。当然，意犹未尽的我吵着家长也给自己买了一台，这应该算是我的第一台游戏机吧！

花季般的中学时代大家都是那么单纯，但这份单纯中也包含着那份青春的懵懂。当时同桌的他是个爱讲笑话给我听，逗我开心的人，天性有些判逆的他喜欢在上课时打游戏。我一开始对这种自以为是的男生其实并没有什么好感，但冥冥之中上天自有安排，有一天他将那个犹如砖头般的黑白游戏机塞给我看，并神气十足地炫耀道："看！没见过吧，这就是当前最流行的宠物，皮卡丘！"。我莫名其妙地瞟了一眼，看见是一只脸上有两个圆点的小老鼠立刻大笑起来："哈哈，一只老鼠而已吧，还时下最流行呢，哼！快把你的砖头给我拿走！"他仿佛赌气般地扭过头去不再理我，嘴里还不住地念叨着什么。其实当时皮卡丘在我心里并没有那么差劲，只不过特意用刻薄的言语来显示本小姐的威信而已，哈哈！

之后的日子里，我看见他聚精会神地玩砖头机时，都会有意无意间地瞥上几眼，发现这个宠物里不止有皮卡丘，还有青蛙（后来才知道名为"妙蛙种子"）、小火龙、狐狸等诸多小动物，而且还发现他每次在控制抛出一个球以后就特别地紧张，直到那个球摇摆三下安稳的停下来为止才松了一口气。我惊奇地问道："这些小动物都是自己抓的？"他见我主动发问提到游戏，就很得意回答到："怎么样，现在知道口袋妖怪（后文简称PM）的魅力了吧！"我当时只知道有一种小型的电子宠物蛋，可以虚拟饲养狗、鸡等小动物，但还能组织他们相互对战还是第一次。后来我知道了这个游戏机名为GB，而且我渐渐地对这个男孩有了些好感，他经常把抓到的新宠物拿给我看，还给我分析一堆很专业的游戏数据，虽然我当时并不懂那些就是所谓的种族值、六围、属性相克等等。某日正在自习课，他兴奋地大呼一声，拼命地扯我看他的游戏机，并告诉我他抓到了一只名为"超梦"的"神兽"。我连忙问道："这个像外星人的怪物有皮卡丘厉害吗？"他告诉我这只是当时《口袋妖怪 红/绿》中最厉害的怪物，而且游戏中仅此一只，独一无二，我终于知道了原来PM中还有"神兽"。



慢慢地我们非常熟识了，可以说是成了密友，无所不谈，他告诉我GB不是那种专门玩PM的游戏机，还能玩很多别的游戏，慢慢我在GB上又玩到了久违的俄罗斯方块，还有马里奥、冒险岛等。GB拉近了我们的距离，也结成了我们的缘分，青春的气息掀扬起我们相互的心动，于是我们一起购买了一台粉色的GBP，当然这个主要是我占有，而他依旧玩他的砖头机，嘿嘿！放学后，我们会拿起联机线用自己培养的PM战队来对战，回想当年真是其乐无穷。开始时我根本不懂PM可以练努力，队伍中的PM需要相性和配合，而且PM的技能全部是攻击招式，没有回复、辅助和组队技，有一次居然被他1挑6。那次我真的怒了，决意要认真地系统研究一下这个游戏，因为专业而执着，才让我直到今天还这么爱这个游戏。当年他还爱买《电子游戏软件》，某天他拿着新刊告诉我："看！口袋妖怪要出正统续作了！金/银！会登陆在彩色的GBC上，说这次加入了新的PM，一些老的PM还增加了进化形态，比如懒河马能进化成另一种形态——河马王！"看他那时的兴奋劲还真是个不折不扣的小孩子，愉悦之情溢于言表。因为1999年《口袋妖怪 金/银》登陆于GBC，我们为了那五彩斑斓的PM世界将砖头机卖了，又凑了压岁钱第一时间购入了GBC和《金/银》。这作在我印象中最深刻的就是他当年为了捕捉炎帝、雷皇、水君三神兽而满地图跑，他告诉我"大师球"是一掷必中的宝物，可惜全游戏只有一个，舍不得用，所以只好用撒喷雾的方法来慢慢抓。

而后我们毕业了，在大学的时间里我们正式的开始了恋爱关系。而PM也陪我们一路走来，2002年11月，系列也推出了第三部正统续作《口袋妖怪 红/蓝宝石》，本作又是一个全新的冒险舞台，他当然也及时地购买了GBA来延续口袋之旅。当通关后开启了全国图鉴，看见了那些初代的150个PM时，我们都无比感动，一起回忆着中学时代那段少年时光。随着三作正统续作和水晶等资料篇的洗礼，我也算是PM的核心玩家了，而且多年来也算积累了不少了PM的专业知识，时常听他目染耳濡地灌输PM怎么可能不专业呢？宝石版的神兽海皇牙有着极高的人气，因为它具有能媲美超神兽超梦的战斗力。不过谁也不能替代超梦在我心里第一神兽的地位，因为它是我初次认识的神兽，其中的意义远高于它本身的战斗力。2004年1月初代的复刻版《火红/叶绿》也登陆GBA，那时家里早已普及网络，我们知道了通过联机将迪奥希斯从宝石版传到《火/叶》中可以使其变成两种极端的形态，一种无坚不摧，另一种则是绝对防御。同年9月宝石版的资料篇《绿宝石》发售，将迪奥希斯传到里面可以使其变为超速形态，利用不同版本的卡带相互通信传送来改变PM的形态也是GBA版的一大创举！

这么多年掌机始终陪伴着我，从GBP到GBC再到GBA，有三个游戏始终没有离开过我——口袋妖怪、俄罗斯方块和马里奥，2006年随着《口袋妖怪 钻石/珍珠》的推出，我们也购入了NDSL，与GBA版不同的是，本次可以将GBA版里捕捉的PM传到NDS版里，这样一来我之前的努力可以在新一代的PM游戏中延续，这确实是一个很人性化的设定，不过还是要在通关开启全国图鉴以后。距离上次的四天王之战已经事隔多年，本作中还是保留初代至今的很多元素，只是画面由黑白变为了彩色而已。这次的神兽增加到了30多只，可以说神兽正在贬值，很多种族值高的怪物实力已然在某些二线神兽之上。当然主题神兽时间之神迪亚路卡和空间之神帕鲁奇亚所展示出的惊人战斗力还是令人瞠目结舌，我也终于实现了用超梦施展精神干扰与迪亚路卡的时之咆哮、帕鲁奇亚的亚空间切割进行大决战。

新老霸主之战仍在继续，《钻石/珍珠》最新的资料篇《白金》已经发售，这次的主题PM是冥龙基拉帝纳，在《钻石/珍珠》中威严而霸气的冥龙本次能幻化为浮游形态，而杰伊米更可以变为天空形态，还有更多的惊奇等待我们一起来发现。PM是我最美好的记忆之一，世间之事就是这么的惊奇，一个小小的游戏在我和他多年来的生活中占有重要的位置。口袋妖怪里的每一个PM，每一个场景，每一个角色仿佛都是我们感情的见证，在喧嚣的都市里拿起NDSL享受一番PM也不失为一件惬意的事情。想着那台粉色GBP，看一看窗外纯美恬静的蓝天，微风翻卷着芙蓉，把清香吹得四处飘散，懵懂的一对少年奔跑在夕阳里，那少年是你，是我，是我们心底永恒的美丽。

口文/可伊人（GAME BAR特约撰稿人）

生化，无尽的病毒

这是C社的大餐，就算它是生猪肉我都得硬拼着吃下去。

第一次见到PS的时候是小学4年级，那时候我还是一个整天想着用零花钱买泡泡糖的小孩子，觉得玩具就应该是叫做旋风卡、四驱车之类的东西。那时候家里是有任天堂FC的，且觉得玩上了一切用MIDI音质配音的游戏就有着一种无上的幸福感。后来初中学了一篇课文叫《从百草园到三味书屋》，我感觉对于我就是“从魂斗罗到赤色要塞”。

结果在某个心情好的晴天，我嘴里正咀嚼着“比巴卜”走进一家游戏厅的时候，被眼前的一群孩子吓到了。

那时大家正围着一台新的电视站成一圈行注目礼，一个年纪大一些的孩子手里正拿着一个以前没有见过的手柄玩着，而且手柄上面的按键居然和任天堂的手柄按键排列不一样，还有三角、圆圈这样的按键。更稀奇的是我后来发现，上侧面还有四个十分隐秘的按键。此时不知道为什么，大家的精神似乎都很紧张，于是我将注意力转移到了电视上。

一个穿警服的男人正在荧幕上面跑着，然后他打开了一个门。开门的动作完全像是真的在开门一样。大家都屏住呼吸睁大眼睛看着门后面是什么。

什么也没有，我正和大家一起舒了口气，嚼了两下口里闲置了半天的泡泡糖之后，结果荧幕上的男人跑到了一个拐角，音乐突然急转，一段动画开始了：一个僵尸将一个人的头咬了下来，然后他转头露出十分诡异的微笑……周围几个小孩子吓得尖叫起来，然后是一片哄笑。当大家的注意力全部再次集中在荧幕上时，发现这个玩游戏的男孩刚把手柄扔到地下了……于是上面的那个男人华丽地接受了僵尸的热吻。

那天开始，我认识了BIO，近距离接触了当时登陆中国市场、挤压一切国产电子娱乐产业的游



戏——PS GAME。

这个游戏的真正魅力在于在极端恶劣的生存环境下解谜脱出，战斗是用有限的资源来与那些异化的怪物做斗争。我开始把钱用来打游戏，每次都是玩生化。没有攻略，没有指引，完全靠感觉和猜测，终于，我用了7个多小时的时间，用克里斯将游戏通关了。那景象简直十分壮观：大大小小的十几个孩子，有的比我大，也有的比我还小，站成一圈拱形看着我操作的克里斯一路惊险地躲避僵尸和怪物的攻击，然后慢慢走出那个洋馆。当我将这个游戏完成而且发现自己居然有这么多观众的时候，别提有多么得意了。

很快，我就迎来了初中。



那时我开始玩新作《生化2》了。对于男版和女版没有正确的认识，于是还是自己在摸索中前进。这时候，一个观众给予了不少指点，我居然第一次在2小时36分通关了，于是我认识了扬。下课放学几乎我们都是在谈论着生化如何最速或者如何无伤。那时候我们还不知道电软，一切都是在摸索下进行的，孩提时代对于喜爱的东西的专注情感，现在回想起来还真是有趣：两个半大的小男孩在路上谈论的是LEON或者CLIARE，如何在游戏里面找回自己，完全不去理会谁的音乐流行、谁的电影好看，更不用说当时流行的动画片是什么了。伴随电视里面出现那些现在看起来就像是马赛克一样的画面，我们一样津津有味地手捧手柄勇敢地和僵尸们逗乐子。后来《生化3》出来的时候，我和扬更是打赌：谁通关的时间短，谁就赢，输的那个就得连对方打游戏的钱和自己的一起掏了。我们经常不相上下，谁也没有能经常占便宜。结果催生我们俩的成绩越来越好。现在我还能记得我的成绩：生化2男A剧情1小时42分××秒，女A剧情1小时50分××秒，男B剧情1小时53分××秒，女B剧情1小时50分××秒，生化3则是1小时41分。后来我看过后面的一些特典得知，我的成绩根本算不上什么——别人都能用1个半小时结束，但是那个时候，已经没有PS了，我后来回忆的BIO1、2、3都是用PC版完成的。2代直接可以调弹药无限、3代直接可以出来选衣服，这些改变令我很是郁闷——那么我们当初在PS上玩它们的时候为了S评价而存弹药只打BOSS的努力到底是为了什么呢？

昙花一现的DC来临了，维罗尼卡随之诞生。虽然我不能任意褒贬这个主机如何，但是这个游戏却令我和扬大吃一惊：生化终于摆脱了即时演算中不能看清表情的落后时代，在新主机上迈出了很大的一步，我们能看清楚克莱尔那美女的脸了。于是我又打开了存钱包……在看着攻略还被无数次击倒重来的状况下终于4小时内结束了新作，之后我只用了4个字来形容——太精彩了。至今我还没有忘记STEVE最后的遗言和CLIARE那华丽的哭泣声，配音非常的专业，简直把前面的作品超越了不知道多少（年初入手了台白色9万，又重温了一遍移植的“完全版”）。维罗尼卡是我至今没有放弃的作品之一，是我在生化这个放不下的爱好之中最喜欢的伙伴。它虽然已经过时了，但是光彩依旧。

后来生化销声匿迹了很久一段时间，我也要开始冲刺高考了。那时候依然没放弃游戏资讯的我买了台PS2 5万型，生化出了两作爆发，但是4的消息却迟迟不出现。此时炒的锅碗瓢盆叮当响的是新生的日式恐怖游戏——《零》，我也没按住性子一口气打了两作，不过就在我即将完成红蝶的LIST收集时，LEON大哥以夹克帅哥的形象出现在NGC上了……我和扬本来就因为没玩成生化0和1代复刻而积怨已久火气正旺，收到此消息更如泼油在火，更不可收拾，于是整整大骂任天堂长达1个月之久。

某日，扬突然鬼鬼祟祟地叫我出来。我记得那天下午特别热，热得人什么都不想做。正当我懒洋洋地问他什么事情时，他拿出一本最新的电软翻到一页给我看，眼光扫到标题的时候，我感觉冰川期降临了——太爽了。BIO4终于在C社的金钱第一原则下来到了PS2上面。回家躺在床上的时候觉得自己似乎笑得脸都僵硬了。扬打来电话说一切都靠你了，我于是就很恬不知耻地说了句：“你就跟哥混吧！”

早就看过生化4的无数宣传，游戏似乎颠覆以前场景切换式的第三人称，而改成了背对型的第三人称视角了。虽然不知道自己还会不会喜欢这个作品，但这是C社的大餐，就算它是生猪肉我都得硬拼着吃下去。

终于盼到游戏到手的时候了。买到碟的时候还兴高采烈，上手的时候我就二乎了……这还是生化嘛？简直就是屠杀大会，看着眼前的大叔大婶们被我用手枪爆头的爆头，穿裆的穿裆，丝毫难度都没有，就在我感慨生化即将成为第二个战争机器的时候，一个手执电锯的无面男人将我手下的LEON大叔的头部当作树枝砍了下来！于是我怒火中烧地被削了5次脑袋后，终于用那把橱窗里的散弹枪（大汗……）将其喷下楼梯。最后在无限的努力之下，我终于破关了，成绩太次，这里就不拿出来现眼了。可是正是因为此作，生化在我的心目中变了，由过去的爱到现在成为了又爱又恨。爱它的游戏，却恨它的多变，因为到最后它也没有能将原有的风格走下去，那种我喜欢的风格。

拿着PS2手柄，我突然有些难过，现时代主机PS2的末路又将来临，而次世代下的游戏将是FPS模拟和体育游戏的天下，这些曾感动我们无数次的经典：MGS、BIO、Silent Hill、零……真的将从我们身边消失了吗？当我们的回忆再次回到它们身上，却再也不能触碰它们的时候，那种仿佛旧日恋人离去而难分难舍，却又无法挽回的心情，我们是不能接受的。扬说，他现在也不能找回年少时玩那些游戏时的开心和无虑了，现在玩个游戏还要考虑钱够不够买烟或者陪女朋友逛街喝咖啡的……而我还是作为单身，在电脑前面拿着个过时主机的手柄黯然神伤。

生化5还有半年就要来到了，作为打算沉沦为小P玩家的我只能默默地祝福BIO：过去的辉煌打响了你的名字，那么请用将来的成功来擦亮你的勋章吧！ □文/裂魂人（GAME BAR 特约撰稿人）

结缘马里奥赛车，结缘[A9]

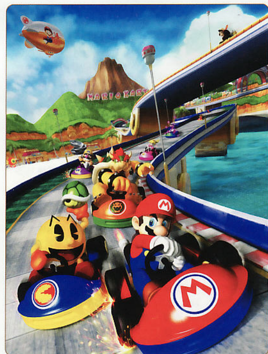
仅以此文纪念与[A9]战队的诸位共同奋战的辉煌岁月！

2008年4月10日，承载着众多粉丝期待的马里奥赛车Wii发售了。没有名厂授权的高档跑车，没有1:1严格制作的真实赛道，没有连车身涂料的反光效果都清晰可见的高清画面，但马里奥赛车就是有着自己独特的魅力，无论是任天堂众多明星齐聚一堂的号召力，还是竞速与道具相结合的独特游戏方式，都吸引我第一时间投入其中，并至今仍难以自拔……

经历了最初两三天从熟悉系统到挑战自我极限的疯狂后，单人模式下与COM的较量已经很难满足我了，于是转而寻求与真人间的对战。由于互联网的高度发达和本作Wi-Fi网络对战技术的成熟，我在A9VG这个游戏论坛上轻易结识了众多同好，果然还是“与人斗其乐无穷”啊！在相互的切磋较量中大家的水平得以不断地提高，很快地在世界随机选择对手的较量中基本都能够以完胜的姿态结束比赛了。于是在SJ的提议下，我们齐刷刷地在马里奥赛车的游戏ID前加入了[A9]前缀以炫耀自己的组织，当时并没有正式组建战队的念头，纯粹只是觉得好玩才会有如此一呼百应的效果，其实我们玩得最多的还是自行组织的内部联赛，而我甚至有些固步自封地认为世界级别的实力也不过如此罢了……

随着联赛规模的壮大和玩友的不断涌入，联赛与普通的世界随机对战已经越来越不能满足我们日渐膨胀的与高手过招的渴望，于是大家开始自发地调动自己的关系网来挖掘对手。身居法国的wiwi首先联络了美国的[RT]战队（全称Rogue Titans），由于过于仓促，双方的准备都不够充足，最终比赛只能以3V3的非常规方式进行……虽然没能以最佳阵容迎战，但[A9]的世界战队第一战依旧迎来了可喜的开门红！这次的国际交流不但极大地激发了我们的热情，更成功地吸引到了香港同胞前来邀战，他们拥有◇HK◇和★HK两大战队，于是我们顺势上演了三国大战（笑），而就是此番交手让我见识到了真正世界级别的马里奥赛车水平——几近完美的跑法+娴熟的道具应用屡屡挫伤我的争胜雄心……经常好不容易一路领先，结果最后一圈终点前遭遇蓝龟壳的袭击，紧随其后超车的对手则一人喂我一枚红龟壳，于是我只好在原地的不断翻滚中眼睁睁看着对手一个接一个的冲线，那郁闷的心情可想而知……一次两次的话还可以推说是运气不佳，但经常获得比较靠后的名次无疑给我敲响了警钟，看来综合实力还是有些差距啊！

既然高远的目标已经近在眼前，那么要做的就是想方设法来超越了。在痛定思痛之后，我从★HK战队的JERRY身上得到了启发，抛弃了自己借以称雄的墨镜金刚+第二辆摩托组合，改练起平衡性更好、综合实力更强的黛茜公主+第二辆摩托组合，更从零开始重新将时间挑战模式的个人最好成绩刷新了一遍，以磨练自己的跑法技巧，优化行进路线。单人模式下的修炼过程是枯燥甚至可以说是痛苦的，而此时支持我的唯一动力就是要尽可能的提升自身的实力，好在世界的舞台继续以[A9]之名耀武扬威，仔细想想做为一个战队队员的归属感正是此时产生的啊！在时间挑战模式重新打好更为坚实的基础后，我又重新回归了世界随机对战的队伍，这次的目标是Wi-Fi积分达到上限9999！众所周知，积分越高领先时加分越少，落后时扣分越多，9000分以上时经常是连赢数场的分输一场就扣回来了……而只有在这样的苛刻条件下达到9999才足以证明自身的综合实力确实得到了长足的进步，才能恢复继续挑战世界强手之林的自信！话虽如此，但9999的积分谈何容易，在积分的不断起起落落中，我的道具使用日渐纯熟，更明白了要结合手中道具来选择跑法路线这一真理，实战水平也从此更上一层楼，终于在不懈的努力下达成了自己的既定目标，看来是时候归队了……



在我闭关修炼的期间，各大赛事依旧在如火如荼地进行着，其中[HK]联队与[TGS]战队的精彩较量更是令人大开眼界，[TGS]战队全称The Greatest Superlatives，是当时世界知名战队中比赛经验最为丰富的，在全部49场正式比赛中取得了41胜8负的极佳战绩！本场较量中也有惊无险地战胜了[HK]联队……看过了这场代表世界最高水平较量的录象后，我们领悟到了作为战队的一员参加比赛必须掌握另一守则——要分配好各自的位置，安排好不同的跑法，而不要只顾自己名次而一味前冲，各自为政的结果就是造成对同伴的误伤，最终影响到全队总成绩……领悟归领悟，实际应用起来还是困难重重啊，毕竟各自长期积累下来的跑法习惯不是能够说改就改的，此时多亏了[A9]战队的领军人物SJ再次出面提出了一些比较可行的解决方式，大家也开始越来越频繁地开始在世界随机对战中进行磨合，既熟悉了队友的跑法，又提升了自身的实力，也是在此时，整体的氛围逐渐完成了彼此对抗到团结合作的过渡，[A9]战队越来越有一个正规马里奥赛车战队的样子了。

作为友队，[HK]战队的朋友主动帮我们联系了与[TGS]战队的4V4对抗赛，并丢下了一句话：“帮我们报仇”。整个[A9]战队为此雀跃不已，第一时间展开了紧张而有序的备战工作，先选出了代表[A9]战队出战的4名队员（很荣幸的我也榜上有名），接下来就是地狱一般的魔鬼集训了……为了加强我们的团队合作和抗击打能力，每晚都在以模拟正式比赛的形式进行团队战，我们4人算一队，其余全体算一队（通常为6-8人），用某人的话说就是“实力不足人数弥补”，务要以强大的[TGS]战队作为假想敌来进行对抗！准备是足够充分了，可惜人算不如天算，临近比赛的时候发生了重大意外——我们在[TGS]战队的联系人跳槽到了64*战队，于是交流赛也就顺理成章的在[A9]战队与64*战队间展开……与强大的[TGS]战队失之交臂，我们的失望之情溢于言表，然而事实的真相却出乎所有人的意料之外！64*战队全称The 64 Stars，是目前全世界实力最强的马里奥赛车战队（没有之一），其主力队员FROSTBELUE更是所有看过时间挑战模式中世界冠军幽灵车表演的家伙都耳熟能详的！得知这一消息后[A9]战队彻底沸腾了，虽然时间上的仓促使得我们有些措手不及，但大家都满怀激情地接受了这一挑战。

比赛当日，大家都一早测试好了网络，也进行了一定程度的热身，静静等候着这场圣战的来临（这里还有个小插曲，由于准备仓促外加兴奋过度，[A9]战队这边的负责联络的**ニュタイ**和对方约好时间后没有计算时差就通知大家了，导致我们比赛前一天空等了好久……）。到了约定的时间，对方果然整齐地集体登场，奈何当时我和**ニュタイ**还在[HK]举办的世界杯比赛中鏖战，害得64*战队的诸位等了10分钟左右才准备完毕，大家的抱怨姑且不论，我俩也心存愧疚而有些情绪萎靡……正所谓祸不单行，在争先恐后挤进比赛房间的过程中[A9]领队SJ不幸掉线并再也没能进来，而64*战队那边则莫名其妙地多出一人，在沟通不便利的情况下，我们只得一头雾水地接受了这场3V5的较量……虽然神一样的FROSTBELUE没有出战，但你觉得3V5我们会有获胜的可能吗？答案当然是NO！不过在这场交流赛中我们3人成功地将[A9]战队的水平展示了出来，并没有因双方人数与名气上的差距而畏首畏尾，最终获得了整体中游偏上的好成绩，可谓虽败犹荣，也为[A9]战队日后继续向世界发起冲击奠定了从精神到实质的基础。

随后与[PM]与[KT]等世界级别的强队分别进行了切磋讨教，与友队[HK]也频繁地进行友谊交流赛，大家彼此互有胜负，而通过这些高水平的较量我们的技巧得到进一步的磨练，我们的信心得以不断增强。虽然大家的水平还是有些参差不齐，虽然在战术配合以及默契程度上还有着这样那样的问题，虽然比赛中的误伤队友与事后的相互指责仍然在所难免，但我坚信只要[A9]的诸位能够维持目前的凝聚力与游戏热情，随着大家奋发图强修炼带来的整体实力增强，随着大家不断磨合产生的团队默契度提升，随着[A9]战队正式比赛经验的日益丰富，我们的[A9]马里奥赛车战队终将屹立于世界的顶级战队之林！

仅以此文纪念与[A9]战队的诸位共同奋战的辉煌岁月！（文中出现的名字皆为马里奥赛车游戏中的ID）

□文/新之助&小白（GAME BAR特约撰稿人）



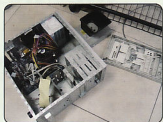
闯关族的家

几场雨过后，天气突然就冷了下来，编辑部众人纷纷换上了秋装。北京的秋天，很美。在这个略有些寒意的季节，家的温馨却始终不会改变。——□主持/弥可 猴子

"我恨电脑……"

各位家人，你们现在看到的这段话，是我用劈柴的电脑打出来的，而我自己的电脑已经于昨天上午光荣地牺牲了，让我们一起为它默哀吧……

话说电脑这东西，还真是复杂得可以。弥可一直不喜欢电脑，除了工作的时候用之外，其余时间基本上不会碰，而电脑大爷也把这一待遇变本加厉地奉还给了我，除了工作时间抽风郁闷我之外，基本上不会理我。但是抽风这个东西是有后遗症的，于是它在完成了最后一次的戏弄之后，华丽地退出了我的工作生涯。活该……报应……



啊，大家可能也看出来了，弥可正在发牢骚。没错，本期闯家中的弥可，是对电脑充满了怨念的弥可。不过在写完上面那段话以后，我的心情豁然开朗起来，因为它的目的没有达到，我仍然好好地坐在这里回家人的信，我仍然可以玩儿着心爱的游戏。

还好，我喜欢的不是电脑游戏。

——对电脑这种东西非常无语的弥可

"淡定，淡定！"

这句话是前两天火过一阵的喜剧影片《十全九美》中最受欢迎的一句台词，近来似乎已经成了流行语——尽管猴子最近才在PSP上看到了由乌卡卡管家给各位观众们带来的那句"淡定"。不过闻道不分先后，现在回想一下，整个电影里除了乌卡卡的"淡定"、南宫小姐的"崩登儿你个崩登儿"，还有捕快大叔的斗鸡眼之外，值得会心一笑的地方还是比较有限的。不过"淡定"这个词却在猴子心中扎下根了。查查字典，"淡定"是冷静、从容、淡然的意思。这样的处世态度，才是作为一个编辑最需要的素质。

最近怀旧游戏大流行，CAPCOM制作的《洛克人9》以高度的游戏内涵和FC级别的画面与音乐征服了无数玩家，在大作充斥、开发成本动辄上亿的今天，这个游戏的成本不大，却吸引了如此多的玩家，不得不说是一个奇迹。猴子天天在编辑部看翔武玩这个游戏，因为游戏难度太高，翔武被折磨得走投无路的时候，把稻船敬二问候了无数遍……

——最近变成各类手柄收集者的猴子

穿越时空的回函表

在看那四张回函表之前，请看这封信吧！请小编们原谅我这个忠实读者的不负责任，把回函表填写成这个样子。但我也没有办法，现在已经开学了，已是高二的学生了，学习任务重，没有什么空闲时间。这时，我邮购的4本《电软》（231~234期）同时一起到货，连看的时间都没有，只能大概地看一下，又要同时填写四张回函表，真的来不及。虽然有很多话要与小编说，想把表填得好一些，但实在没办法，只能填成这样了，请小编原谅。

那我就在这信中总的评价一下这四本《电软》吧！四本我都只大概看了一下，与之前的《电软》一样，都使我很满意。对于《电软》，我已有相当深厚的感情，《电软》已经相当成熟了，在我心目中已经接近完美了，所以我对所有栏目都画上了"满意"，《电软》做得很不错！ ——江苏常州 俞杰宝 18岁

弥可■在这里弥可要说明一下，这位俞杰宝读者一下寄来了四张回函表（而且是很久之前的四期）和一封信，以上就是那封信的节选，下边是弥可拿着信的照片。虽然回函表填得十分简单，但是弥可能感受到你的支持，所以请不必道歉哦！谢谢你对我们的赞美，不过也不要太溺爱我们哦，该提的意见一定要提，这样我们才能不断进步嘛！说起来，弥可看到你寄来的回函时，还真是小小地吃惊了一下，看到回函表上赫然印着"VOL.231"，我还以为我穿越了……要不就是回函表穿越了……反正一瞬间感觉十分地恍惚。

猴子■杂志做到今天已经快15年了，这其中凝聚了几代编辑们的心血和脑浆……啊不，是心血和精神在里面。但是要说"接近完美"，那还有很大的差距。实际上，我们收到的回函卡中，赞扬的和批评的差不多是一半一半，各位读者们对杂志的心情我们也很理解，毕竟现在的编辑们也都是看着电软长大的。没有批评就没有进步，坚持固步自封就意味着死亡，这两句话猴子是一直相信的。无论是回函卡也好，网上的发言也好，批评电软的人中，绝大多数都是希望杂志变得更好的。一本杂志，如果连骂的人都没有的话，那么就离入土不远了。所以做编辑的必须时刻保持头脑冷静，松懈马虎可是不能的啊。





●《飘》
河北藁城 剧孟卓

你想啥呢？！

我的IDSL在几个月间已经烧录过不少游戏了，许多游戏我也通了关，不过最让我感到震撼的要算《无名游戏》了，蛮能考验人的勇气的！

FF13的"叛逃"的确让人吃惊，索尼的处境令人堪忧，PSP3000的呼声似乎不是很高，

一句话的精彩！

电软一定会大卖，小编一定会赚大钱，期待电软走向国际市场！！！
——陕西西安 腾藤 18岁

祝愿所有热爱游戏的人们都拥有自己喜欢的游戏主机！
——北京海淀 王屿 24岁

你们的努力和奋斗都看在我们的眼里！ ——成都金牛 王点墨 17岁

把小P、小L玩烂，高二就要离开他们了。 ——江苏常州 俞杰宝 18岁

威斯克的眼睛不是红的。
——安徽六安 张杰 17岁

坚持不作弊，鼓起勇气，把游戏通关！
——江苏射阳 戴龙飞 19岁

革命尚未成功，小编仍需努力。
——安徽宣城 汪潇 17岁

努力工作，为自己的PSP努力！
——内蒙古包头 董文秀 23岁

集会所挖得到太古锈块吗？
——云南个旧 蒋昊谊 16岁

希望信封有被拆开过……
——湖南长沙 邹林峰 15岁

龙哥，虽然你长得很像河马，但在我心里你永远是…………河马！！！
——甘肃兰州 周南 23岁

千言万语就在一句：祝《电子游戏软件》越办越好，成为亚洲游戏第一刊！哦，不是，是世界TV GAME第一刊！OK！
——四川达州 田振川 14岁（猴子："第一刊"不是谁都敢叫的，但是第一的质量却是努力的人就可以做到的。我们一直在努力，以上。）

所有我爱的人，爱我的人，我爱过的人，爱过我的人，你们一定要幸福！
——北京崇文 张易雄 21岁

希望弥可做闯家的家长会越做越好！（我没有把猴子当空气的意思） ——安徽淮南 赵鑫 18岁

你找到我了吗？我的女友。
——北京丰台 刘晓伟 17岁

风林，感觉我们的肚子里有共同语言（啤酒肚）！风林同志，好好工作，不忘发胖！
——河北张家口 徐翔坤 18岁

谭杰良！我等你来刷新我的记录！
——广东佛山 杨文杰 15岁

出来混迟早是要还的。
——福建龙岩 王嘉伟 17岁

游戏可以读档，生活不能重来。
——湖北黄石 王诗敏 17岁

其实我是一个游戏高手。
——四川彭州 周会东 16岁

直觉大于一切，感觉创造辉煌，执着注定成功！
——辽宁抚顺 司马高腾 17岁

最失而复得的读者

高三了，什么游戏也不能玩了啊，痛苦地学习、学习、再学习，唉……弥可姐，不介意我这么叫吧？那个《怪物猎人》经过一个暑假后，我已经打到G级任务了，哈哈，怕了吧？到底是谁的进度慢，要不有空咱们切磋一下？

本来打算到高三不买《电软》了，好好进行复习，不过压力实在是太大了，不停地做作业，所以实在忍不住买了《电软》，想不到一买就碰上《电软》的全新改版，实在是太好看了！内容丰富，还有机会拿奖品。我以前怎么会萌生放弃《电软》的念头？真是罪该万死啊！在这里，我要申明：永远支持《电软》！这一期闯家的主持换成了"弥猴"组合，感觉很不错，特别是弥可姐（就爱这么叫，嘿嘿……），让人很有亲切感，而且爱玩《MHP2G》。希望闯家越办越好！

——浙江嘉善 蒋佳俊 18岁

弥可■呵呵，在上一期的闯家中我已经说过了，只要是家人给起的昵称，我就没有不喜欢的，所以叫弥可姐我一点儿也不介意啦！很高兴又碰到一个猎人，我可是不会怕你，因为在MH里的猎人们是没有PK战的，只有齐心协力战胜怪物，所以有机会的话，我们一起来联机合作吧！

很高兴能够留住你这位读者，我们以后也会更加努力的，你一定要说话算数，永远支持我们哦！至于礼物嘛，本期就有你的一份，想知道是什么？往后看！

猴子■对于学子们来说，高三是地狱般的苦行，大学是修行结束之后的奖励。似乎这已经成为一个定例了。实际上，上了大学之后才是你掌握学习能力的开始，因为这之后都要靠你自己了。在这之前，你将发挥自己的极限，以求获得一个能够进入不错的学校的成绩。每年我们都能收到许多即将面临中考和高考的读者的来信，在信中，大家都表示了努力的决心。所以在看到这期的闯家之后，请你合上杂志，抽出更多的时间在学习上。考上理想的学校之后，才会有更多的时间和精力去做自己喜欢的事情。所以看到闯家的少年们都去努力吧，拿出热血和魂来，未来在向你们招手！

最用心的读者

喜欢游戏，喜欢游戏给我们带来的所有快乐和忧伤。我总觉得游戏并不是无所事事的人的消遣品，它承载的是制作人想传达给玩家的某种思想，是对社会、对生命的感悟。甚至人设、系统、画面都在彰显着作者们思想的光辉。所以，我们不要用它来消磨时间，而应该仔细地去体会，融入进游戏中，感受制作人的良苦用心。 ——吉林省吉林市 王卓夫 18岁

弥可■王卓夫读者是家里的老朋友了，这次则带来了全新的感悟，让人有一种非常清新的感觉，弥可也十分同意你的看法。说起来，掌机迷的翔武君也一定会非常赞同你的，要知道他现在每天都在和《洛克人》的生父稻船敬二先生进行"神交"，两人的心灵时常发生不和谐的共鸣。（翔武：啊！稻船敬二！！！）听到了吧？

猴子■游戏对人生产生影响，现在已经不是什么新鲜的事情了。FF3DS版的制作人浅野智也在上小学的时候，曾经用整整一个暑假去玩FC版的FF3，后来他以制作游戏作为人生志向，并且与心目中的伟大前辈共同制作了DS版，这也算是玩游戏的成就了吧。

最贪心的读者

好久未买过电软了，电软现在很好。嗯，抽奖要是有DVD机为奖品就更好了，咱没DVD机，看DVD碟用PS2常有问题，用PC又很不合适，电视又无法改一些有比例问题的碟（16：9拉长至4：3，PS2选项也改不了画面比例……）。我想要电视和DVD机，吼吼！

——山东淄博 冯佳 21岁

弥可■电视和DVD机啊，目前闯家还没有那么高级的礼品……不过话又说回来了，就算真的送你电视和DVD机，你不还是"无法改一些有比例问题的碟"么？而且从16：9变为4：3，应该不能叫"拉长"吧？这么说来还是不送你电视和DVD机了，免得徒增你的烦恼嘛！（笑）

猴子■别的我不知道，PS2是可以调整成正常比例的。在主机设定里面，有Full、4:3和16:9三种不同的模式。仔细调整一下就可以看到正常的图像了。这里需要解释的是，闯家的礼品并不是靠随机抽取回函来发放的，而是根据回函的内容来送礼品给大家。虽然存在一定的主观性，但是能够对认真填写回函的读者进行奖励，弥可和猴子都觉得这样的方式比凭运气来得更公平。

编辑部流行语

"你们这儿有吃的么？"

说明：善于吃"百家饭"的猴子哥，经常会在众人都忙于工作的时候，从自己的座位出发，挪至某个人的身边，缓慢地说出上面那句话。众人的回答一般都是——"啊？没有啊……"

猴子■我没那么没出息吧？实际上，在编辑部里吃百家饭最多的不是我，而是某人。但是为了他人的名誉着想，我就不说他的名字了……

菜团■不是我！

"啊！稻船敬二！！！"

说明：Wiiware上推出的《洛克人》系列正统最新作《洛克人9》于9月24日发售，编辑部第一洛克人真饭翔武君在第一时间开始闯关，连续奋战两天，通关未果。因为关卡太难，在洛克人挂掉的时候，我们就可以听到他诅咒制作人的悲鸣声。假如世间真有本"死了都要记"的笔记，而且又落在翔武手中，估计他现在已经在上面写满稻船敬二的名字了吧……

猴子■看到翔武君如此努力地奋战，我决定今后再也不自称"洛克人饭"了。不过他悲鸣的声音实在是……

翔武■啊！稻船敬二！！！

弥可■啊，他又挂了……

PSP2000也因PSP3000未破解而涨价……我觉得索尼想要起死回生的话，只有一个办法：把PS3的破解方法偷偷散布出去，这样做的话，先害而后利，便于PS3的普及，先渡过这个难关吧！

——江苏射阳 戴龙飞 19岁

弥可■《无名游戏》啊，弥可也尝试过哦！在公寓里主角发现尾高的时候，我适时地摘下了耳机；在电车里理子发现尾高的时候，我又适时地捂住了屏幕……不要觉得我这么做不合适，否则我是无法坐在这里给你回信的——被吓死了。

至于你给索尼出的主意嘛……弥可觉得这简直就是捂了半年的烂馒头——馊得要命！如果这样做的话，就会有越来越多的大作离开PS3，到时候玩家们捧着被破解的PS3却没有游戏可以玩儿，照样会抛弃它的，而索尼的日子会更难过。所以这样饮鸩止渴的行为，还是尽量避免的好！

《Q版人物》
广东佛山 杨家兴

猴子■我不是恐怖游戏控，但是像《生化》、《寂静岭》这样的游戏也没少玩。弥可貌似玩生化不是很多嘛，那好，以后我会给她补课的。（弥可：还、还是不要吧……）

游戏机靠盗版普及？这位读者你是真心爱SONY的吗？目前三大主机里唯一没有被盗版咔嚓的就是PS3了，但是PS3的困境绝对不是没盗版造成的。假如一台主机盗版泛滥，那么软件商靠什么挣钱？君不见"拳皇"曾经火遍大江南北，国内的KOF爱好者何止百万，但是用正版的街机厅在国内又有几家？SNK后来的命运又怎么样？成本过高、游戏制作成本让软件商无法接受，还有手柄最初不支持震动等问题，这些脑抽一样的决策者才会制定的缺陷，才是造成PS3困难处境的罪魁祸首。再说了，蓝光的破解也不是那么简单的事情，盗版成本高了的话，D商也不会去盗啊。SCE再怎么样也明白"盗版=找死"的道理，岂止不是"先害而后利"，PS3此时若有这么一剂药服下去，那么估计立刻就会挂了。也许PS3的盗版将来会出，但是它是无论如何也无法带动业绩的。

我知道你的真名

其实我知道小沛的真名叫什么！哈哈，是不是叫黎世文啊？不用解释了，解释就是掩饰，掩饰就是事实！哈哈！

——安徽六安 张杰 17岁

弥可■其实我知道张杰的真名叫什么！哈哈，是不是叫阵内智则啊？不用解释了，解释就是掩饰，掩饰就是事实！哈哈！

猴子■这位读者请打开杂志的目录，看看责任编辑的名字，里面有没有"黎世文"……没有的话没关系，看看哪位的名字和小沛最接近，啊，这回你知道小沛的真名了吧？请大家在今后看杂志的时候记住小沛的名字吧……

理解万岁！

小编们一定要注意身体健康呀，一不小心，就会生病。电软为了我们这些闯关族一年忙到头，真是十

分辛苦，在这里，我对电软小编们说声"谢谢"！几张《火影忍者》的贴纸随信附送！

——安徽宣城 汪潇 17岁

弥可■你说得很对，一不小心，就会生病：在我给你回信的时候，电击的咕噜同志因肺炎住院治疗中，掌机迷的露琪正在玩儿了命地咳嗽，小沛哥感冒了，弥可我胃疼得厉害，风林的老婆生孩子……好吧好吧，我承认最后一条不是什么生病，



不过前面的几条可都是事实哦！虽然很辛苦，但是我们仍然会努力的，就为了有这么理解我们的读者吧！谢谢你送的贴纸，不过你的投稿只有第二页和第三页，第一页不知道为什么缺失了，下次尽量用电子邮件吧！

猴子■猴子最近没什么大毛病，只是因为连续加班导致神经衰弱，头天晚上一直到凌晨2点之前睡不着，第二天起床不能。到单位之后工作效率急剧下降，另外熬夜造成的上火使猴子的耳鼻喉一直保持干燥状态，咳嗽的时候尤其吓人，就像《九品芝麻官》里那个新娘嫁的痨病鬼丈夫一样，就差没把自己的内脏咳出来了……不过还好，这期杂志完成之后，猴子一定要好好休息，回老家……不，还是算了吧，说出如此禁句的话绝对会在截稿日之前最关键的时刻挂掉的……

三聚×胺酸奶么？

小编们真是辛苦了，有时间的话来我这，我请大家喝酸奶，每人一袋……什么？不够？那么每人两袋，我可是很大方哦！哦呵呵呵呵呵~

——北京海淀 王屿 24岁

弥可■奶制品么？还、还是算了……你知道莱团现在的签名是什么吗？"××奶粉喝了以后，嘿，这腰也不疼了，腿也不酸了，连心脏也不跳了"！

猴子■嗯嗯嗯，最近大家都是谈奶色变，好在猴子天生不爱食用奶制品，所以也不用担心自己的肾脏有没有结石。奶粉的事情从侧面揭露了商业社会背后可怕的行业潜规则，猴子在这里也作为一个消费者（虽然不怎么买奶制品）问一下那些为了点利润就往奶里乱加东西的人：你们希望自己的孩子天天喝这样的奶长大么？万一有个啥问题的话怎么办呢？

编辑部事件！

停电！截稿日遭遇最大危机！

编辑部的诸君最害怕的事情，莫过于截稿日发生意外事件。在前几天上期截稿的那天下午，原本晴空万里的天气突然变成阴云密布，之后雨水从天上毫不留情地降了下来。大家对于这个季节的天气变化本来已经习以为常，所以谁也没多注意。怎知突然之间整个办公室突然断电，从文编到美编，所有人一小时内的劳动成果顿时化为乌有。一时间，楼道里充满了各种惨叫的声音，损失最严重的当然还是美编那边，因为设计一个版式本来就很费时间和精力，刚做得差不多的东西一下子毁掉，且不说需要多少时间重新做，光一个心理打击就已经够大家受的了。在大家忙不迭地问候老天爷和供电系统的家人的时候，物业的维修人员却慢慢吞吞，过了一个多小时才赶来。跳闸的电门修好以后，大家迫不及待地打开电脑，刚准备开始工作，又停电了……经过这次折腾，截稿时间被迫从晚上延迟到午夜，大部分人都是过了凌晨才回的家。这次的停电对于大家来说简直就是天灾降临，天上的玉皇海里的龙王，西方的如来佛东方的穆罕默德，各位神明请保佑我们下个截稿日千万别赶上这样的事了，我们会努力把工作做好的……

弥可■在这次的停电事件中，弥可我的损失算是最小的了，托Microsoft Word软件自动保存和断电恢复的神样功能，我写的东西只少了一句话而已。而魔王用文本文档憋出来的一千来个字就在断电的瞬间化为乌有，消逝在断断续续的电流中，再也不能回头。对此，弥可的心里颇感欣慰和快乐。咦？魔王为什么在用充满怨念的眼神盯着我？好奇怪哦……

那个谁谁谁，生日快乐！

自己终于孤独地迎来了自己平凡的17岁生日。唉，在学校过的，与其说过，还不如说完全没感觉呀。同平常一样的上课、读书、做作业。自己也越来越大了，想的东西也同往常不同了。生日那天，我忽然感觉，自己很久没有被"爱"过了。当然，意指关心。想想以前生日，家长、伙伴什么的，都完全同我一起分享快乐。现在却完全没生日快乐的感觉了。或许已经没几个人记得我的生日了，我都差点忘了。以前生病，大人们比我还心急。现在虽然身体很好，几年没生病了，可即使生病了也是自己吃药。长大了，很久没被"爱"过了。唉，真不像一个男生说的话。对了，小沛，听说家里来了个PLMM？你放心，我是绝对不会重色轻友的！弥可："那个谁谁谁，来帮我一下。"我："马上就来，小沛拜拜了！"（偷笑）

——重庆沙坪坝 傅航 17岁

弥可■其实人长大了都是这样呀！小时候过生日，有个蛋糕就能和家人、小伙伴们闹上半天，可是长大了再这样闹，都会觉得怪怪的吧？都是快成年的小伙子大姑娘了，还像小孩子那样，不但气氛很尴尬，也会觉得有点儿傻乎乎吧？至于生病嘛，自己都说了已经长大了，当然要自己吃药了，难道让家人担心你才高兴么？长大了，就要学会忍受孤独，学会自己照顾自己，更要学会如何去关心别人、爱别人，而不是整天抱怨孤独啊、没人关心啊、没有人爱自己啊什么的，你说对么？

以上是弥可讲的大道理，希望你多少能听进去一些吧！不过话又说回来了，过生日怎么能不被祝福呢？不可以！所以本期闯家的礼品有你一份哦，祝你17岁生日快乐！虽然是迟到的礼物了，不过还是希望你能够喜欢，希望你能听弥可的劝，做个阳光少年哦！

猴子■现在的孩子们生活条件比过去好，搁在30年之前的话，17岁参加工作给家里挣钱的人都已经不少了。我的母亲16岁就在食品加工厂正式工作了，工龄都快40年了……

但是随着社会的发展，一个人参加工作的时间越来越晚，原本在20岁之前就上班的年轻人，现在大学毕业也得23了。17岁还很年轻嘛！现在的读者们独生子女的也比较多了（实际上小编们大多数也是），小时候受到周围人的关爱多了一些，在孤独的时候会感到失落，是很正常的事情。不过大家还是要学着坚强起来，必须学会承受寂寞，才不会得上不想长大的"彼得潘综合症"，才能成为人生的赢家嘛！

最"月饼"的读者

中秋玩游戏，小编们是左手拿月饼右手玩，还是右手拿月饼左手玩？难道……是双手拿月饼？

——北京丰台 刘晓伟 17岁

弥可■在中秋节的前夕，弥可曾经带来一块蛋黄馅儿的月饼当早点，在吃掉里面的蛋黄后，其余的部分实在是吃不下了，就赠送给了猴子哥。已经很多天没有吃饭的猴子哥当即放下拿在手中的手柄，左手拿着剩月饼，右手掰一块送到嘴里……

猴子■……难道我就不能吃饱了再玩么。还有什么叫"很多天没有吃饭"？搞得我跟叫花子一样。虽说编辑部里一直以来流行"吃百家饭"的习惯，不过是大家中午吃饭的时候互相尝一点而已，但是猴子的胃袋经常被各位眼大肚小的美编MM们当作剩饭处理装置，为了不浪费粮食，猴子也是勉为其难没有办法（弥可：还说你不是叫花子……）

莱团■谁有月饼？谁有月饼！咳咳……那个……关于这个问题，我想说的是，我是从来不吃什么"嗟来之食"的，刚才从弥可的桌子上拿走薯片是为了帮助她减肥，女孩子爱漂亮，我们这些做前辈的要支持。对了，还有，美编那边丢失的金嗓子喉宝，也不是我在饥饿难耐实在没有食物的时候跑过去拿走的，这我需要特别说明一下，谢谢。

最超值的读者

我敢打赌我是所有买电软的读者中买得最便宜的一个！本来以前我每次买都按9元给的（书店老板慷慨），现在那书店又宣布所有本店会员买杂志均打9折，所以我现在只用付9元以后再9折的价。也就是说，我的电软为9×0.9=8.1元。哈哈，我只用8.1元就买到了，羡慕吧？！

——湖北荆门 郭荆 15岁

弥可■哈，这个价钱真的是非常便宜了！既然这么超值，那就更没有理由不买电软了吧？以后要多多买电软，多多支持我们哦！而且如果你多多寄回函的话，还有机会得到礼品，那到时候岂不是超超值啊？！

刚才在登记你的名字时，弥可和猴子哥都注意到了，你生长在荆门，所以叫郭荆，还真是有意义。对于你的名字，猴子哥似乎还有话说……

猴子■这位老板真是厚道人啊。想想猴子当初的杂志都是原价买的，每月有限的零花钱有相当一部分都是用在买杂志上了……还好那时候是月刊，不然肯定是钱不够了……

PS：这位读者出身荆楚之地，不知道家离赤壁有多远？前一阵子大家都被这个影片打动了。我们真心希望以后有一位名叫"萌萌"的读者给闯家来信……

*&……%￥#

升入高中了，没想到我们这么个小地方学习也抓得这么紧。这回函是我在星期天上自习时偷偷写的，我坐在第一排，可见我的技术多高超！

小沛，听说你想玩PS2，没问题，拿NDSL和我交换就好。听说编辑部又来了几个美女编辑，又让我想起了叶子姐，哭……

——山东长岛 张禹 17岁

弥可■看这个标题，是否觉得熟悉呢？没错，弥可我又无语了……每次一有读者来信说想叶子，我就不知道说什么好。说“我相信自己能够做得和叶子姐一样出色”么？也未必太假了，而且每次都一个腔调，我自己都烦了。话又说回来了，叶子这家伙，真的是“姐”么？咳咳……我在说什么啊！编辑部来的女编辑没有“几个”哦，仅弥可一人而已。

上自习写回函，不是乖孩子！不过写回函也用不了多长时间，快点儿写，写完了抓紧时间学习哦！越是小地方，往往抓学习抓得越紧，因为只有这样你们才能走出那个小地方呀！所以以后可有的你受喽，加油吧！

小沛哥出家了（咳咳，出家就是出闯家），听说你想玩儿NDSL？没问题，拿XBOX360和我交换就好。

猴子■弥可你对读者们不要这么没耐心啊。我也知道闯家来了新的女编辑之后，肯定会有人拿来跟以前的比……比是要比的，没人比才是不正常的事情。不过……不知道多少读者还熟悉飞月姐姐呢？闯家留给大家的印象只有一个叶子的话，那可是很悲哀的啊！

还有一句要提醒的，小地方怎么了？长岛就很不错嘛！我在几年前还真有幸去过长岛一次。那里真是风景优美，海产丰富，远离城市喧嚣，小小的几个岛屿上渔舟唱晚，一边欣赏落日一边拿海鲜下酒，那种惬意的感觉，在北京一辈子都体会不到。猴子倒是考虑过退休之后到一个海边的地方做个渔夫，过一过自给自足的老人与海的生活。不过这也是很久以后的事情了吧……

剧透并不可耻

那边喊着结婚，这边闯家又有美女主持加入，小沛沛你真实艳福不浅啊。至于那MM是谁，我猜就是弥可没错了。我说你们的保密工作做得还真差，一边叫人猜，一边又在杂志上“故意”露出蛛丝马迹。

——福建福鼎 郑建辉 17岁

弥可■他结婚是很大很大的艳福没错啦，不过我的加入可跟他的艳福没什么关系吧？那个MM就是我，你猜的很对。（我已经主持了两期了，你才猜到，还真是“厉害”啊！）不过我们保密工作向来都是很差的，因为这里每个人都有着“剧透”的邪恶心理哦！不相信的话，去看看这期的《电击收藏》，里面的某些内容已经被弥可在上一期“剧透”过啦，猜得到是什么嘛？

猴子■编辑部里的诸位都是美剧日剧动画鉴赏家，虽然是术业有专攻，但是大家一起看的同一部片子还是很多的。像《银魂》啊，《超时空要塞F》啊，《越狱》啊，《超能英雄》啊，《邪恶力量》等等，如果大家看片的时间不一样，那么就肯定有剧透的人出现。像掌机迷那边的露琪，因为经常被透，所以养成了“被剧透之后一定要透给别人”的好习惯。尽管大家对剧透都恨得咬牙切齿，但是也是有例外存在的，还是掌机迷的编辑，一狼就是典型的被剧透狂。此君在看动画片的时候经常追问许多来龙去脉，基本上不剧透的话他就看不下去，真是林子大了什么bird都有啊。

干嘛还难道啊？就是！

我虽然从来没有进过家门，但是由于种种原因没买到《电软》的这半个月，我真的不知道是怎么过的，难道是家给了我温暖？

——四川成都 张凯 16岁

弥可■看到我的标题了么？不要说难道，就是！就是家给了你温暖！

最近看回函表，很多家人都说自己从来没有进过家，这让弥可感觉很愧疚。因为我们的回函数量太多，不能一一刊登，真的很抱歉！不过弥可在这里代表自己，也代表猴子哥向大家保证，今后我们会尽最大的努力，保证每一位家人都能在家中露面！OK？就算是只有一句话，我们也会让每个人都进家的！

猴子■最初的《闯家》因为版面有限，所以使用的来信不多。现在小编们（虽然说是“们”，实际上也只有弥、猴两人而已）尽量给所有的读者进家唠家常的机会。不过家门虽然四季常开，但是要进家的话也是有一点要求的：首先请大家写一些值得讨论的东西，无论支持或者提意见，只要说出你的真知灼见，我们就会把它登在杂志上，让其他玩家一起



《新手MM的西游生活》LIYI

批评的声音！

攻略要少刊登，很多都没用，需要的话到网上找就可以了，现在网络这么发达。买杂志的目的就是想看网上没有的！

——山东淄博 张宇 16岁

弥可■感谢这位读者给我们提出的意见，弥可个人觉得很有道理。现在的网络确实是十分强大，搜个什么攻略也方便，而且还比杂志的制作周期要快，我们真是自叹不如啊……自从电软改版后，杂志上刊登的攻略已经略有减少了，就是为了能够刊登更多网络上搜不到的内容，包括我们小编的特稿、专栏以及与读者交流的栏目，这些都是电软所特有的，不知道能否满足你的要求呢？至于攻略，之所以觉得“没用”，一定是因为你本人不玩儿这款游戏吧！这个完全可以理解。不过也有很多玩儿游戏的玩家，他们想看攻略怎么办呢？我们的办法就是在电击收藏光盘中附送！这样既满足了像你一样的玩家的口味，又能够方便想看着攻略玩儿游戏的玩家，也算是我们为难调的众口做的一点儿努力吧！不知道这样的回答这位读者是否满意呢？

猴子■关于攻略问题，我觉得不同的读者有不同的要求。有的时候，网络也不是万能的。印刷的攻略与电子版的攻略都有自己的长处。不过吧攻略放进光盘中，不代表书上的攻略就可有可无了。印刷版的攻略制作方面需要的时间和精力比电子版多多了，需要各方面的合作才能做好，现在杂志登载的每篇攻略都是精心制作的。请大家关注这一期《寂静岭5》的攻略，猴子写的哦，很辛苦的哦。

弥可■关于《寂静岭5》攻略的事情我完全有权利发言，猴子哥为了大家能在最快的时间内看到，真的是非常努力（当然是在我的督促之下）。不过这活儿也真是不轻松，观战恐怖游戏绝对是对我胆量的一大考验，在这方面我已经上升到了一个新的阶段。

GAME BAR的主题是否可以多样化一点呢？甚至短篇同人小说也可以哦，好像电软没做过这方面的内容呢。总看些分析感悟啥的，很累。

——山东淄博 冯佳 21岁

弥可■GAME BAR最近正在进行主题征稿，一共有十个主题哦，相信可以满足这位读者的口味吧？至于短篇同人小说嘛，今后也会有的，敬请期待！而且如果你喜欢短篇同人小说的话，可以关注一下电软改版后的新栏目《超短小说》哦，相信不会让你失望的！

猴子■我也很支持推出小说类的作品。但是要创作一部小说，可不是很容易的事情哦。各位读者如果觉得自己的作品能够扣人心弦，拿给大家看是一件愉快的事情的话，也请投稿到Game Bar，我们恭候优秀作品的到来。

电击光盘在黑屏时能看见有人在里面走来走去，总之画面很烂。

——山东长岛 张禹 17岁

弥可■有人影在里面走来走去？你、你不要吓唬弥可啊，我胆子小！刚才我替你问过电击的同事了，他们说在技术上应该不会出现这种问题，因为在制作黑屏效果的时候是不会拍摄任何东西加进去的。

猴子■这位读者，你在看电击的时候没有看到花屏或者一个长头发女子的身影吧……如果不是灵异现象，那么这个事情是比较奇怪的。因为黑屏就是黑屏，不可能出现其他人影。还有一种可能就是你家的电视受到了其他信号的干扰，所以在黑屏的时候，有奇怪的东西混了进来。不过图像干扰一般多出现在RF连接的机器上，你要是用AV以上的输出，应该不会有这样的情况发生。你的这个情况比较怪，可以试试其他的盘，在黑屏的时候有没有类似情况，就可以断定了。

前天军训回家，看到我桌子上有一张包裹单，看了一下日期，已经有十几天了，到邮局去取包裹花了十几块钱，回到家打开一看，两本书中有一本不是我要的。我要的是《NDS终极奥技》，你们却送过来《PSP终极奥技》。以前我记得是直接把包裹寄到我家，现在为什么却又要用包裹单呢？

——上海金山 徐雨冬 18岁

弥可■啊，这位徐雨冬读者提的问题，我们编辑解决不了呢！寄错了书，这属于邮购部的同事在工作上的小失误，你打电话向他们反映一下，他们会为你调换的！至于邮局是以怎样的方式取包裹，这个弥可就真的不清楚了，要不你去问问邮局？猴子哥懂得非常多，说不定他知道。

猴子■邮寄错误可以与我们的发行部门联系。至于包裹单，有时候邮寄印刷品是可以走邮单的。这样吧，你把这个书按照发行部的地址寄过来，注明换书的情况，发行部应该会帮你调换的。

分享。除此之外，也拜托大家把信写得字迹清楚一点，有的来信因为姓名和地址无法辨认，所以失去了进家的机会。另外，觉得写信太慢的玩家可以用上期公布的电子邮箱，猴子的邮箱还是pgmonkey@sina.com，不要写错了。我们不能保证所有的来信都在杂志上刊登，但是我们绝对每信必看，如果想和大家一起在杂志上看到自己的来信的话，就把信写得更有创意一些吧，这样的话还有当选"最○○的读者"和得到礼物的机会呢！

弥可给你支一招

我最近常玩《怪物猎人P2G》，个人认为它是一款很不错的游戏。从一个新手变成有经验的猎人，真的很难。从无数次猫车上站起，又无数次采矿。直到后期，没有"小石子"让我头痛，闪光弹必备材料啊！所以，任何时候都不能轻视一些小事。

——陕西西安 腾藤 18岁

弥可■没有"小石子"吗？不想没完没了的刷矿？又不屑使用金手指？让弥可来告诉你一个方法吧！虽然不能算秘技，不过也是很"歪门邪道"的呢！（笑）

这个方法就是，如果你身边有同样玩儿MH的玩家，就可以和他联机，让他把他所有的小石子都在集会所里传给你。不过传完以后你存档，他就不要存档了，这样你能得到物品，而他的物品也还会留下，反复使用此方法可以"复制"很多哦！除了小石子之外，4级以下的所有物品都可以用这个方法来获得。

猴子■这种秘技在以前电软的《秘技天地》中属于"偏方"一类。虽然不是什么正经的玩法，但是确实十分实用。CAPCOM制作的《怪物猎人》确实是好游戏，估计Wii版的新作也离发售日不远了，不知道这位读者还有弥可会不会去试试呢？

美声=美好的声音

电击里的美声是弥可吗？一听就知道！我要"重色轻友"了，小沛别怪我哦！（开玩笑）

现在的游戏，个人比较期待《猎天使魔女》，因为我喜欢《恶魔猎人》，而她就是女版但丁，对吧！

——安徽滁州 傅文举 18岁

弥可■嗯，我在标题里解释了一下，不然大家会不会以为是帕瓦罗蒂唱的那种美声啊？哈哈！谢谢你对我的夸奖，我会再接再厉的！不过你不要重色轻友了，小沛哥很辛苦的，上期截稿的时候，他可是通宵加班哦！第二天连饭都吃不下，真的非常敬业！



《猎天使魔女》的确不错，样子非常的性感，而且连神态都颇有但丁当年的神韵！弥可也很期待。还好，这款游戏不是出在Wii上……弥可个人觉得Wii也确实不适合用来玩儿动作游戏，挥来砍去的动作不但累不说，还无法做到100%仿真，感觉这体力付出得实在是不值得。

猴子■在决定配音演员之前，猴子也被小沛揪到电击工作室里"试音"，怎奈猴子的声线特异，平时说话是一个声音，录出来之后是另外一个声音。在打电话的时候，经常被误会成别的人。难道我说话的时候会产生超声波，影响到机器录音的效果？

话说回来现在玩游戏买PS3、Xbox360游戏如果不搭配好的线材和电视的话，是无法体现游戏效果的。大家想玩高级主机，还是先买好电视吧！

人格分裂+自我复制

读了好几年电软，这是我第一次寄回函表，以前拿回函表都没有在意，如今觉得好后悔啊！如今上了高三，看课外书的时间少了，不过我会依然支持电软的！祝电软越办越好！

（前面的话有点老生常谈了，能够看出来吧，是两个人写的，但主要是我的死党×××。他比较害羞，在这就不提他的名字了！小生新报道！更多惊奇，随后送上……）

——甘肃嘉峪关 张宏博（未填年龄）

弥可■张宏博读者和×××读者，他们两个人一起寄来了两张回函表，但却是一模一样的两张，而且都有这么一段"人格分裂"的对话……我怀疑一共就一个人！还、还真是恐怖啊！

以上是开玩笑的。不过你们这样寄回函真的有意义么？而且其中一位还没有名字，都进家了却没有名字，多可惜呀！而且闯家是有礼品送的哦，如果中奖了算谁的？所以下一次一定要一人填一张寄来，×××读者也要写上自己的名字，让家人们都认识你一下！

猴子■也许这位读者的名字本来就叫×××吧……（弥可：哪有拿×××做名字的！我打！）名字是代表一个人的符号，你叫什么本来是你的自由，想匿名也是自由。但是这样做的话也许会有个麻烦：如果你的信写得不错，弥可想把奖品发给你的时候，却无法找到你的真实姓名和地址，那奖品可就无法发放了！

尤其提醒使用电子邮箱的朋友们，为了你们的奖品，请在信中留下一个详细的通信地址。我们在刊登信件的时候最多只登到省市一级，不会透露大家的住址。放心吧，猴子与弥可会为各位读者们保密的。

珍爱生命 远离国足

奥运会结束了，不知小编们有无观看比赛？本人有幸看了两场中国足球，那结果是可想而知啊！总之，国足已经让国人彻底失望了。

——新疆克拉玛依 侯皓曦 15岁

弥可■之前小沛哥主持闯家的时候，有"闯关族讲笑话"这个板块。现在没有了，由弥可来讲一个娱乐一下大家吧！

国足输球的原因：

一、草皮原因：1. 草皮太硬了；2. 草皮太软了；3. 不适应阔叶草及其它一些草。

二、天气原因：1. 下雪；2. 下雨；3. 下冰雹；4. 阳光太好了；5. 冷；6. 热；7. 不冷不热(不能给对手造成麻烦)。

三、赛场因素：1. 场内因素：A.裁判帮他们B.裁判不帮我们C.对手身体太强壮D.对手技术太细腻E.门柱帮了他们F.对方守门员发挥BT超常G.补时太短H.补时太长；2. 场外因素：A.客场作战，气氛影响B.主场作战，干扰太大C.观众不为我们喝彩D.有人往场内扔手雷。

猴子■关于这个问题已经有无数人争论了无数年。对此猴子只有一句话作为评价：请看看中国乒乓球运动的人才培养、选拔机制，再看看国足的情况，是一个什么体制、什么组织、什么负责态度，就知道为什么我们的足球总是冲不出亚洲了。假如中国的足球从教练员到运动员都做到和乒乓球一样，或者是哪怕是人家一半的努力，我们也不会拿他们当笑话说。由于目前国内足球人事制度严重轻视少年运动员的培养和选拔，目前人口超过13亿的中华人民共和国，只有5万左右的孩子作为足球预备队的成员，这个数字比10年前萎缩了多少，大家可以自己去查。那些相关部门的负责人们，在摆威风炫耀叉腰肌的时候，也为我们民族的未来想想吧。

编辑部流行游戏

本期的内部流行游戏排行榜随着又一个发售高峰期的来临而变得扑朔迷离。第五名是《世界毁灭》，因为是新作所以比较受关注；第四名是FC级别画面的Wiiware游戏《洛克人9》，目前只有翔武和猴子在玩；第三名是《勇者斗恶龙4》的英文版，不懂日语的编辑们和不懂英语的一狼都在钻研这个美版；第二名为《口袋妖怪白金》，目前玩这个游戏的人又增加了；《KOF98终极之战》重回第一名宝座。为什么这帮人都喜欢98这个游戏……我恨98……（猴子语）

中了，国庆节！

各位小编，教师节、重阳节、中秋节、911纪念日、国庆节、圣诞节、元旦、立冬，好。（因为不知什么时候会寄到。所以把节日都说一遍）大家一定加油，把电软办好，保重身体，严重支持电软中……

——福建永安 张晋 16岁

弥可■感觉你好像在抽奖哦，把节日都说一遍，看看哪个会中。好吧，告诉你，你中了国庆节。谢谢你的支持和问候，弥可在这里祝你和所有的家人们国庆节快乐，在假期里吃好喝好玩好，快乐无限！

猴子■什么节日都祝贺本来很好，但是911算什么？咱们不能拿人家受灾的日子当节日过是不是……这个国庆节大家都很忙，匆匆买票匆匆回家，在过节之后又匆匆地赶回来继续工作。猴子连匆匆的机会都没，只能看着别人回家，我已经两年没回去了……

小沛哥哭了……

主持了一年多"闯家"的小沛突然离去，心情有如当时叶子姐离开时的可惜与不舍。说来也是"青出于蓝，而胜于蓝"，相信新组合"弥猴"会给我们更多惊喜，给"闯家"带来更多温馨。而"长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上"，小沛你也要加油啊！最后说一句（悄悄地）："弥可，我其实是你的'米饭'啊！"

——成都金牛 王点墨 17岁

弥可■哈哈，你的比喻可不太恰当啊，"前浪死在沙滩上"，小沛哥知道真的会哭哦！不过他也并没有离开呀，他在电击那边，大家会经常见到他的，况且还有"闯家点播台"呢！我和猴子哥在这里也会加油的！谢谢！

猴子■小沛现在在电击那里负责制片工作，虽然不在家里出现，但是上镜头以后就是他的主业了。以沛沛的敬业精神，电击一定会搞得更好的！而且弥可也对电击的工作大加支持，每期的配音都需要花上她不少时间呢（在这里说一句，NG之王——小沛，你该给弥可买点补品了！）。

弥可■啊，猴子哥说的没错！

敬请关注"编辑部细节大揭秘"！

上大学了，没了电视了，想玩游戏呀，没地儿接线了，苦命，苦命，只好购入PSP了。

另外想问问电软接受打工的人吗？假期可以去电软打工吗？真的好想看看电软杂志社里是什么

样子呀！　　　　　　　　　——北京朝阳 小草 18岁

弥可■打工啊？弥可不负责招聘，不太清楚呢……不过我想应该是不需要临时的短工吧？其实编辑部也没有什么特别的，几张桌子、几台电脑、几个人，如此而已。至于一些细节嘛，请关注每期闯家最后一页的右边！

猴子■杂志目前不招收临时工。而且编辑的工作也不是很轻松，每期的东西不少做，一个月截稿两次的劳动强度也不小。如果这位读者觉得自己文笔不错，可以在今后为电软写点东西，说不定又一个优秀的作者就从此诞生了啊。

问题一箩筐

最近在玩的游戏是"猫捉老鼠"，老师是猫，我的PSP是老鼠，回函表亦是！

弥可、猴哥，我遇到知音啦！没想到山东泰安的杨赛MM竟然也看《德川家康》！也不知是不是我们这儿太偏僻，至今为止《德川家康》才出到第十二部。

为啥只有弥可和翔哥登上了《电软》，其他编辑呢？

近期的《电软》好似没有礼物了呢？但转念一想，弥公主与猴哥的驾到不就是了吗？但好希望看到《电软》的小礼品，难道是我们这儿的报刊亭有问题？

——广西南宁 李长安 16岁

弥可■这位读者的思维很跳跃啊，一封回函说了那么多事情，那就让弥可逐一来回复吧：

"猫捉老鼠"的游戏，哈哈，也亏你想得出来，想象力还真是够丰富的！就是不知道猴子哥发现自己被比作猫，会说些什么……如果他是猫的话，那么他现在手中在拿着回函表老鼠若干只！该不会是准备吃掉吧？！

杨赛MM的确是非常厉害！而且她现在已经是GAME BAR的特约撰稿人了呦，喜欢她的话就多多关注GAME BAR，多多关注她的文章吧！

你说的是ONE ON ONE对谈吧？那个是由弥可主持的，每期邀请一位编辑作客，第一期是翔武，第二期是莱团，今后陆续还有会其他编辑登场，不要着急嘛！

近期的电软有礼物啊，不但闯家里有，大插画廊、大话电玩、闯家点播台都是有礼品赠送的。不过要中奖以后由我们的工作人员以包裹的形式寄去，而不是去报刊亭领……

猴子■魔王最近也在看《德川家康》呢，据说是亲自去的王府井书店买的，一次就花了200多，实在是爱读之人，比猴子厉害多了。

闯家是我们俩负责的，其他各位编辑们会时不时来客串，但是主要还是我们两个负责。各位读者有什么问题想问其他人，在回函卡或者信纸上写清楚就可以了。反正大家平时都在一起工作，我们替你问就OK了。

关于礼物，你说的是以前杂志送的赠品吧。因为现在物价狂飙，我们的制作成本也是节节攀升，为了顶住不涨价、实惠读者，也只好这样了，实在抱歉。不过没关系，大家多给闯家来信，写得好的话，自然有更精美的礼品赠送哦。

"米饭拌猴丝"！

弥可姐姐、猴哥，你们好！我是你们的忠实"饭丝"，属于纯正的"米饭拌猴丝"，呵呵！自从上次沛哥说这期会有"新编"出现，我可是茶不思饭不想，专念弥可呢。不过沛哥却走了，可惜！不过天下没有不散的筵席，旧的不去新的不来嘛！

弥可，虽然才露过两次面，但是给人的印象很好，很可爱，也很萌。我会支持你的，就因为这个，我会坚持买电软的！（不管发生什么事，看到下面你就会知道发生什么事了，一提就好伤心……）

可是好不容易终于等到弥可了，老妈却不让我买电软了，说什么都没有用。这么好的书老妈却敢说没有用！不过，没关系，我是踩不死的小强，一定会跟老妈说"电软好处一百条的"！你们放心，我会完成任务！

还有，这期的礼品多罗好可爱啊！！！居然没有我的份，呜……（虽然我确实没写回函）

——辽宁沈阳 小衣 14岁

弥可■这位小妹妹的想象力也好丰富啊，"米饭拌猴丝"，有创意！谢谢小妹妹对我支持，弥可真的很感动！也感谢你对电软的支持和宣传哦，我和猴子哥代表全体小编谢谢你啦！不过跟妈妈说的时候一定要乖一些哦！你喜欢弥可挑的多罗吗？那么这期就送给你一个吧！注意查收包裹哦！

猴子■现在的家长和孩子之间就游戏话题产生的代沟和摩擦，仍然是我们关心的话题。毕竟我们不能保证所有家长都能理解这本杂志，但我们还是要对各位家长说一声，哪怕您是无意间发现自己的孩子看这本杂志而翻到这一页的，我们可以保证，本杂志不含任何妨害青少年健康发展的内容，而且本刊一直在提倡"爱科学，玩物不丧志"的主张，请对这本杂志和你们的孩子们给予一定的理解，谢谢。

闯家"网络版"

从现在开始，闯家也接受网络上的交流啦！

猴子开通了"猴哥回函篓"，接受闯关族们投递电子版的回函卡，邮箱地址是pgmonkey@sina.com，欢迎大家多多寄信哦，猴子可是非常随和的！

弥可开通了"弥可的游戏国度"，地址是www.meeko2game.blog.sohu.com，无论是关于电软、闯家、游戏，还是弥可本人的话题，都可以来交流哦！

编辑部细节大揭秘!!
其实我们的生活和大家没有区别


●这、这是什么东西?……看……那张照片就知道了。

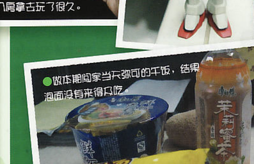

●天气冷了，PERFECT的……还是知冷知热啊……

●看到了吧，他是凡熊君，被打扮成这样感觉好可怜……


●编辑部的游戏角，……君是在这里深情呼唤稻船敬……


●风林的手办，没什么可说的。

●零食里送的奇怪玩具，被八房拿去玩了很久。


●做本期闯家当天弥可的午饭，结果泡面没有来得及吃。


泡面是世界上最难吃的东西！

本期礼品！



给闯家写信有礼品哦！由弥可和猴子一起为你精心挑选的精美礼品，每期都有，快来信吧！本期闯家送出的礼品是黑色多罗猫、怪物猎人小猪存钱罐和机器猫玩偶三只，分别赠送给以下五位读者：

江苏常州的俞杰宝，送给你机器猫玩偶一只，感谢你对电软的支持，欢迎你继续寄回函给我们；

安徽宣城的汪潇，送给你机器猫玩偶一只，感谢你对小编们的理解，也谢谢你送给我们的贴纸；

重庆沙坪坝的傅航，送给你机器猫玩偶一只，祝你17岁生日快乐，有闯家和这么多家人在，希望你不要再感觉到孤独；

辽宁沈阳的小衣，你不是喜欢多罗吗？这一期就送给你黑色多罗猫哦！请继续支持我们；

浙江嘉善的蒋佳俊，送给你猎人一定会喜欢的怪物猎人小猪存钱罐，永远不要放弃电软哦！

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 龙哥好，小弟最近开始玩《口袋妖怪白金》了，之前的钻石我可是玩了整整大半年，真过瘾！1、目前白金的进度刚完成在殿元山的反转世界中收到鬼龙神吉拉地纳。这只妖怪我在钻石中就收到过了，听说在本作中还有什么进化形态、长翅膀什么的（以前在杂志的介绍中好像听说过有这么回事，具体记不大清楚了），请问龙哥这个进化形态该怎么实现？2、另外，根据口袋妖怪以往的惯例，这次应该正常游戏就能收到钻石和珍珠中的那两只专门神兽迪亚路卡和帕鲁基亚了吧，那么具体该怎么收呢？3、最后一个问题，听说还能收到草刺猬，怎么收？多谢龙哥了！

（河南邯郸 超梦）

A 1、其实也说不上是进化形态，实际上是吉拉地纳攻击和防御两种形态的转化而已。从反转世界回来的时候是从隐秘泉路（**かくれいずみへのみち**）回来的，通关前现任冠军西罗娜会在洞口守着，通关后再回到那里就可以进去了。里面是一座大型迷宫，抵达迷宫的尽头后，可以再次回到反转世界，不过这部分的反转世界很小，在尽头可以找到白金玉（**はつきんだま**）。这个就是吉拉地纳的专属装备，佩戴上不仅可以提高鬼系及龙系技巧的威力，更可以让其在正常世界也保持反转世界的形态。也就是说装备与否白金玉关系到吉拉地纳的外观形态和具体攻防数值，普通形态下双攻为100，双防为120，而变成为反转形态时攻防数值互换。2、完成反转世界剧情后前往冠风镇（**カンナギタウン**），在镇中最上方的民家里打听到只要有两块神玉的力量就可以将这两只神兽召唤到现实世界。带着吉拉地纳再次回到曾经发生过银河团事件的殿元山（**テンガンざん**），在殿元山深处一座瀑布的上方的隐藏洞口，进入洞穴后找到金刚玉（**こんごうだま**）和白玉（**しらたま**）。接着去曾经发生召唤神兽事件的殿元山顶神殿，会发现空中漂浮着一颗巨大的蓝色晶体，上前调查就会与70级的时间之神迪亚路卡战斗，之后只要再进一次神殿，调查粉色晶体就可与70级的空间之神帕鲁基亚（**パルキア**）战斗。这次这两只神兽都极为好抓，龙哥都是将其打到红血后催眠，一个**ハ-パ**球就搞定了，相当干净利落！3、雪刺猬啊……这玩意儿仍然不能正常游戏获得，其是08年剧场版才能联动获得的特殊精灵。之后以带着草刺猬来到苑之镇（**ソノオ タウン**），会获得重要道具**グラシデアのはな**（古拉西亚的花）。只要在白天对着草刺猬使用这朵花，草刺猬就可以变成帅气华丽的天空形态了，但是到了夜晚或者被冰冻的话，草刺猬就会回到普通形态。说实话，龙哥一直认为老任在口袋妖怪每一作里的个别神兽设定为必须去看电影才能正常获得的设定挺缺的，难道让咱们中国玩家专门坐飞机去日本看场电影就为了得只游戏里的神兽？！

Q 龙哥，您好！最近买了一部诺基亚S60第3版的智能手机。据说还可以在这部手机上安装GBA模拟器，不知是否真的？若是真的，是否达到了完美模拟呢？听说，现在R4的假卡很多，如何才能分别？TF卡有没有高速和低速之分？

（上海 徐雨东）

A 你问的是vBag这款模拟器吧，"据说"在S60 V3中能完美运行，不过从一些人的实际使用测试结果来看，并不完美。该模拟器只能支持部分GBA游戏，对于大多数ROM，在有声音的情况下可以实现全速，如果手机内存较小，有可能无法运行大容量的ROM；而CPU是100MHZ+的手机，建议关闭声音以提升速度。真假R4的鉴别方法如下：包装方面，真卡的包装上有原装行货由TWINSTAR HK发行的贴纸，假卡的包装上虽也有一张极相似的贴纸，但公司名称由TSC改成TDD；真卡包装上的行货贴纸有每张卡都不同的编号，假卡 包装上的贴纸是统一没有编号；真卡 包装上不会附有"内置2GB"等其它贴纸，



←正版R4烧录卡的全套包装和所含附件。

假卡包装上另有"内置2GB"的蓝色贴纸。烧录卡外形方面，真卡银色部分的印刷较"瘦"，假卡的比较粗；真卡有MicroSD插槽的U形凹位，假卡则没有；真卡是外置记忆，不会标明2GB，假卡贴有2GB的银闪贴纸。包装内部，真卡是白色的盒子，还附赠一个塑料卡盒，一个MicroSD读卡器；假卡则是深啡色内盒，附赠USB线一条，没有MicroSD读卡器。TF卡也有高速和低速之分，不过买的时候不要相信标签，最好亲自测试。卖存储卡的地方应该都有电脑，你拷贝一个单个的大容量文件，拷贝完就知道速度高低了。

Q 给龙哥：首先，谢谢龙哥回答了关于《怪物猎人P2G》与PS游戏的问题。最近学习任务较重，没怎么玩游戏，就重温了一遍《白夜协奏曲》，有个难题想请教龙哥，德拉克拉的手指在哪里得啊？我找了几个小时都找不到。还有就是几个老问题。1、魔石99999伤害合成的所需的拳系魔石怎么获得？2、HP999魔石如何合成？3、暗黑雷光与三连雷牙如何合成？4、连续魔石如何获得？5、其他威力强的魔石推荐一下。6、如何得到召唤兽魔法壶？7、神罗老宅子的保险箱怎么开？8、地底棺材里是什么东西？9、魔石合成的规律是什么？以上问题均来自PSP的《核心危机》。再次感谢敬爱的龙哥。

（江西东乡 乐源）

A 那个不叫德拉克拉的"手指"，是"爪"……日文名是"**ドラキュラの爪**"，在里城（37，21）拿到，效果是str上升。1、做支线任务。2、后期有敌人身上可以偷到胖陆行鸟的羽毛，你去刷上99个再合成就OK了。3、暗黑雷光（**ダ-クサンダラ**）的合称方法是"雷光×猛毒"，三连雷牙在大空洞953，里面有种敌人外形是红色的小球，装备盗贼的护臂和莫谷力护身符之后就能偷到。4、这个问题好像以前回答过，连续魔石是在"网络商店 暗"中购买，而网络商店的开启条件是在支线任务"异常**なパワ-アップ**"中的宝箱。5、多了，不好推荐，建议你自己先研究研究。6、魔法壶"**マジックポット**"的获得方法是在任务"**マスタ トンベリ**登场！"中可以遇见第一个魔法壶，按照对方的提示依次发动：**ジャンプ**（跳跃）→**ファイラ**（火柱）→**グラビデ**（重力）→回转攻击，魔法罐获得了满足就会加入了。注意此战不要急着发动上述行动，必须每次都等魔法壶给出提示后再发动，它提示完后要一分钟才会逃跑，所以慢慢来即可。7、首先去调查神罗屋子里的保险箱边地上的纸片，得到提示如下：四个数字分别是对应4个用钥匙孔观察的房间，第一个是没放进书架的书的数量；第二个是南瓜头的数量；第三个是笨苹果的数量（注意罐子也算一个）；第四个是椅子的数量。由于密码是随机的，每个人每次得到的密码都不一样，所以得你自己去调查看了。8、俗称"棺材事件"。这个要和萨菲罗斯出发去过魔晃炉以后才能去。在神罗屋二楼不同于保险箱的另一可以打开的房间，有暗门通到神罗地下洞窟。跟怪物战斗多拿几把钥匙（最多可拿四把），下去开棺材。可开的四口棺材，一口是目标，其它三口会放出怪奇虫，将敌人全灭后回村向小男孩报告，可以继续进行下一个挑战。9、魔石大概可以分为1-4等级，LV5的魔石可以说是升级材料，就是说1等魔石升上2等魔石，必需合成材料中有一个魔石是LV5的才行，2等到3等，3等到4等也一样；之后再通过各魔石间的颜色规律合成魔石。任意召唤魔石是紫色的最高等魔石，暗黑是黄色的最高等魔石，再根据不同颜色的合成规

律，就可以提升各系列魔石——在任务7-5-3中可以在某个宝箱里面捡到一个商店买到任意召唤魔石。魔石附加能力是独立出来的，也就是说魔石和魔石合成，附加能力和附加能力也可以进行合成；还有，附加能力的合成是遵循“低增量服从高增量，同等增量看顺序”的原则。比如，如果想将魔石变换成其它附加能力的话，你想要的附加能力的增量要比原魔石附加能力的增量高，这样合成之后，就是你想要的附加能力。

Q 亲爱的龙哥，上面的话您看了吧，您的发言可关系到我这一年的幸福呀！FF10隐藏BOSS地点、暗黑召唤兽拿法、七曜武器，优先是BOSS以及召唤兽，七曜武器不方便的话（位置不够）就算了。还有，国际版的配音，寒就一个字。

（湖北黄石 王涛憋）

A 哎，又是这种老问题，热线中已经回答过这种问题了，偏偏这几个问题想要说清楚都还特费版面。看来你玩的是FF10国际版，那么最终隐藏BOSS自然就是Penance了，必须打倒所有的黑暗召唤兽Valefor、Ixion、Shiva、Bahamut、Anima、Magus Sisters才会出现，在飞空艇的飞行目标中多出一个Calm Lands上空，飞过去就会引发战斗。关于Penance的打法这里就不讨论了，各种各样的研究一大把，总之很费时费力就是了，如果实在打不过的话，最后再考虑斩魔刀吧。关于暗黑召唤兽，只有在剧情进行到飞空艇正式入手后，在满足特定条件时，暗黑召唤兽才会出现。暗黑召唤兽的实力都极其强劲，正常打法下必须将我方角色培育到最强才行，武器的伤害限界突破、防具的HP限界突破等等都是最基本的要求。Dark Valefor的出现条件是飞空艇入手后（下同），返回Besaid Island岛，在村口全景画面处遭遇。Dark Ifrit的出现条件是返回Sanubia Desert沙漠西部，与沙坑旁边男扮女装的僧侣对话，选择是便可以再次通过沙坑，在走向Al Bhed Home的过程中发生剧情，其会从沙漠下跃出。Dark Ixion分为两场战斗，第一次是在Thunder Plains North，与避雷塔附近出现的僧兵对话，引发战斗，此战可以中途撤退，第二次是再次回到这里，靠近与落雷一同出现的少年僧人，引发战斗。Dark Shiva的出现条件是返回TEMPLE OF YEVON MACALANIA寺院，在入口处遭遇。Dark Bahamut的出现条件是，返回Yevon Dome，其会挡在主角提达七曜武器拿日轮之印的轮上且实力极强，如果之前忘记拿了的话，就只能跟它死磕了。Dark Yojimbo的出现条件是在召唤兽Yojimbo入手后，徒步走出Cavern of the Stolen Fayth，接近召唤士就会发生战斗，玩家必须连胜五场才行，每胜一场其就会跑到洞穴的其他地方去，需要再次寻找，基本方向是一路向下和向右。Dark Anima的出现条件是返回Mt.Gagazet，再次挑战召唤士的试炼，成功后其就会出现在Mt.Gagazet的山门。Dark Magus Sister的出现条件是在Mushroom Rock Road North，在路口附近出现交谈状态中的女性僧人和少女僧人，当玩家路过本段街道并且距离过近时就会被僧人围捕，同时三姊妹出现于路旁悬崖上。七曜武器太罗嗦，这里不说了，谢谢体谅。

Q 龙哥，好久不见了，我有一些问题，还望您可以回答：1、GBA的《牧场物语》中的真实之玉隐藏在哪些地方？（《矿石镇的伙伴》的河童之玉呢？）2、PS2上的《火影忍者3》全部人物都出现了，但任务做不下去，其他任务都能完成，只有战斗中要求鸣人变身3次以上或6次以上做不到，应如何变？3、《ICO》中，在墓地里，拉下铁链升起一个平台后，都不知如何上去？4、《波斯王子3》第九章中，王子变身，应怎样发展剧情？5、《古墓丽影：黑暗天使》中，劳拉在卢浮宫内一柜台上向墙上的浮雕上跳，怎么跳都跳不上去。6、《零》里，一开始那个棋子该怎样选择（大写“0～9”，填入4个圈中）7、GBA上FF有几部？龙哥，有张贴画（关于NARUTO）送给你，你要回答我的问题哦！

（龙龟）

A 1、一共九个，分别在马屋的水槽里、街道的街灯、狗屋、图书馆2楼的书柜里、霍安的店里买入、赛马赢取的奖品、山上别墅的月历里、镇上别墅里、年终年初的猜谜节目奖品，以上全部获得后，在镇长家里的冰箱里调查后取得。取得以上9个以后，背包留空位，村长会将其换成真实秘宝。河童之玉在湖边矿场有机会挖到。2、是替身术，在被打中的一刻按R2就行了。3、平台升上来之后，需要利用摆荡跳到另一边，然后马上按住R1键不放Call女主角，女主角爬上去后马上开门逃出。4、变回王子出来后从右边利用弹板到小平台，干掉敌人，从左边同样方法到下一个平台。5、此处你面前应该并排有三个陈列柜，爬到中间那个上面。前面连续有两道激光，是上下移动的。看准时机，在它们降到最低点的时候，助跑跳过去。第三排激光比较简单，分为上下四道，其中上面的两道是间歇的。只要站在陈列柜上等它们熄灭的时候跳过去就可以了。落在大陈列柜上之后，抓住柜子的右边缘悬挂，然后横移到另一端，通过第四排激光。最后一道防线只能爬到左边的柜子上，然后跳起抓住墙壁的边缘横移过去。6、哪一作？7、正统作品是5款，1+2合集、以及456的复刻版。



←《波斯王子》系列貌似已经有阵子没推出新作了。

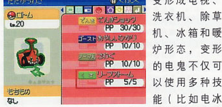
Q 1、请问GTA自由城故事里有一关老死机，为什么？2、PSP上的自游城的飞机和最快汽车的按键金手指是什么？

（北京 刘昱喧）

A 1、死机的原因很多，除了要不断尝试更换免盘模式之外，还要检查ISO文件是否完整。确保以上都没问题后，还不行就请重刷机一次，把MHZ调到最高：333MHZ。一般情况下,只要文件完好无损，PSP都能流畅读游戏的。2、你开金手指呢？据说有些自由城故事的游戏金手指会导致死机，看来上面那个问题你把金手指关了就好了。你说的这两个项目前没找到。

Q 小弟最近在暴玩新出的《口袋妖怪 白金》，发现本作变化还是挺大的。我现在已经通关，可是去博士那里对话发现自己的新奥地区妖怪图鉴仍然还差几只没有收集完整。这次的新奥地区妖怪从钻石珍珠版的150增加到了210只这个我知道，可我已经把前作里收的那几只神兽都抓到了呀，包括时空两只神兽和三圣菇，实在想不出来还有什么没见过了，请龙哥一定要帮忙啊！我现在无法升级到全国图鉴，很郁闷。（内蒙包头 陈磊）

A 图鉴中的大部分非神兽精灵都可以在通关的过程中和其他训练员交手时遇到，请尽量多和训练员战斗，不要躲避。不过，下面几只精灵是几个特例，要得到他们的图鉴需要到特定的地方去：No.114，安侬，在花蕊镇右侧的山洞遗迹内有野生的出没；No.151，玛纳菲，如果没有条件联动获得，也可以在位于绿缘市（ヨスガシティ）下方的212道路上的豪宅里进右上角的门，桌子上看画册也可获得图鉴；No.152，电鬼，白岱森林右边出口处的的森林洋馆，晚上过去在二层的一个房间里发现了一台虽然很破但还是有响声的电视机，上前调查，20级的电鬼（ロトム）突然蹦了出来，与之战斗并将它收服；No.163，伊布，绿缘市精灵中心旁的房间里有人赠送，身上记得留空位；No.192，3D龙，户张市（トバリシティ）精灵中心旁的房间里有人赠送，身上要留空位。另外，记得去狩猎园好好转转，有几只妖怪是必须在这里才能见到的，例如NO.117，而且这里也容易被人忽视。完成新奥地区图鉴后在博士研究所会遇到从关东地区来的大木博士，之后即可升级到全国版图鉴。之后再去白岱市左下角的空房找大木博士（之前还得去一次地图左下角的GBA联动中心见过他一次），他会告诉你闪电鸟、急冻鸟和火焰鸟最近在新奥地区出现，之后就有机会在地图上随机遇到这三只神鸟，战斗并收服了。此外，根据官方发布的信息，任天堂还会通过活动发布电鬼变形的神秘钥匙，可以让电鬼变形成电视、洗衣机、除草机、冰箱和暖炉形态，变形的电鬼不仅可以使用多种技能（比如电冰箱电鬼的暴风雪），而且总能力（种族值）也飞跃提升至520，看来电鬼这只精灵还真是实用呢。具体变形的方法就是在取得神秘钥匙后，去白岱市银河团的分部，调查那里的各种家具即可变形。



Game Release List

新作游戏发售表

精彩纷呈的TGS刚刚过去，留给我们的是琳琅满目的游戏节目，年底大大作狂潮已经越来越近了，看10月底到11月初这不长的一段时间内就有如《辐射3》、《战争机器2》、《使命召唤5》等超一流大作接踵而来，如此强势头的阵容就算用尽全力恐怕也会有玩不过来的感觉，另外，《机战Z》之后PS2值得一提的作品已经很少了。 □责编/翅膀

PS2

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	机动战士高达OO 高达机师	ACT	NBGI	6800日元
10/20	大富豪	TBA	EA	29.99美元
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/21	小龙斯派罗 龙之黎明	ACT	Sierra Entertainment	39.99美元
10/21	格斗之王 大蛇篇	FTG	SNK Playmore	19.99美元
10/23	恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王	RPG	ATLUS	7329日元
10/23	零之使魔	AVG	MMV	7320日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/23	白银太阳 未来契约	AVG	Russell	7140日元
10/23	NBA Live 09	SPT	EA	7140日元
10/28	摩托GP 08	RAC	CAPCOM	29.99美元
10/28	玛娜传奇 失落的学园与炼金术士们	RPG	GUST	19.99美元
10/30	雷霆力量4	STG	SEGA	7140日元
10/30	恋乙女与守护盾	AVG	ALCHEMIST	7140日元
10/30	猩红色 日常境界线	AVG	角川书店	价格未定
10/30	恋姬 梦想	AVG	Yeti	价格未定
10/30	职业进化足球2009	SPT	KONAMI	39.99欧元
10/31	玩转EyeToy 快乐拉拉队	ACT	SCEE	49.99欧元
10/31	玩转EyeToy 英雄	ACT	SCEE	49.99欧元
10/31	古惑狼 失魂怪物	ACT	Sierra Entertainment	39.99欧元
11/6	摔角天使 生存2	SLG	SUCCESS	7140日元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	39.99美元
11/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	价格未定
11/20	家庭教师杀手REBORN！ 禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
11/27	萌萌第2次大战（略）DELUXE	AVG	SystemSoft Alpha	7140日元
11/27	纯情浪漫 恋之心跳大作战	AVG	MMV	7329日元
12/4	龙珠Z 无限世界	FTG	NGBI	价格未定
12/12	圣铠传说 七悲	ARPG	Midway	49.99美元
12/18	无限代码	FTG	CAPCOM	7340日元
12/18	未确定世界的侦探绅士	AVG	Abel	7140日元

Wii

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	Wii Music	Music	任天堂	5800日元
10/16	空中杀手 无罪王牌	STG	NBGI	7140日元
10/16	大怪兽对战 终级竞技场	ACT	NBGI	6090日元
10/16	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/17	鲁比克魔方世界	ETC	Game Factory	价格未定
10/20	大富豪	TBA	EA	39.99美元
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/21	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX2	ACT	Takaratomy	49.99美元
10/21	小龙斯派罗 龙之黎明	ACT	Sierra	49.99美元
10/23	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE	7140日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/23	快乐舞蹈	RAG	NBGI	价格未定
10/23	银星桌面游戏Wii	TAB	EA	3990日元
10/27	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	39.99美元
10/28	劲舞狂歌 超级明星	RAG	EA	价格未定
10/28	蘑菇人：孢子战争	ACT	Gamecock	39.99美元
10/28	詹姆斯邦德 余温之恋	ACT	Activision	49.99美元
10/30	牧场物语 兴奋的动物进行曲	SLG	MMV	7140日元
10/30	我的模拟王国	SLG	EA	价格未定
11/4	终极摇滚乐队	RAG	Disney	49.99美元
11/7	墨丘利神之杖 新血	ACT	Atlus	49.99美元
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	49.99美元
11/11	功夫熊猫 传奇侠客	ACT	Activision	价格未定
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	49.99美元
11/13	颜料宝贝	ETC	THQ	6090日元
11/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	价格未定
11/20	斯格罗编年史 左手色子右手剑	TBA	COMPILE HEART	6090日元
11/20	家庭教师杀手REBORN！ 禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
11/25	马达加斯加2 逃向非洲	ARPG	Activision	价格未定
11/27	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA	7140日元
11/27	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX3	ACT	Takaratomy	6800日元
11/27	劳动者	ACT	Hudson	5040日元
11/27	魔法工厂 边境	SLG	MMV	7140日元
11/27	语言解谜 文字拼词Wii 豪华版	ETC	MMV	3990日元
12/4	料理妈妈2	ETC	Taito	6090日元
12/11	太鼓之达人Wii	RAG	NBGI	7980日元
12/11	龙之子 VS CAPCOM 穿越时代的英雄们	FTG	CAPCOM	价格未定

XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	黑道圣徒2	ACT	THQ	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
10/14	死亡空间	FPS	EA	59.99美元
10/14	亚尔古的崛起	ACT	Codemasters	59.99美元
10/16	职业进化足球2009	SPT	KONAMI	49.99欧元
10/17	指环王 征服	ACT	EA	59.99欧元
10/20	大富豪	TBA	EA	39.99美元
10/21	孤岛惊魂2	FPS	育碧	59.99美元
10/21	神鬼寓言2	ARPG	Lionhead	59.99美元
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	59.99美元
10/27	命令与征服 红色警戒3	RST	EA	59.99美元
10/28	辐射3	RPG	Bethesda Softworks	59.99美元
10/28	NBA Live 09	SPT	EA	59.99美元
11/4	求生之路	FPS	Valve	59.99美元
11/7	战争机器2	ACT	Epic Games	59.99美元
11/10	真人快打对DC漫画英雄	FTG	Midway	59.99美元
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	59.99美元
11/11	镜之边缘	ACT	EA	59.99美元
11/11	肖恩怀特滑雪	SPT	育碧	59.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	59.99美元

PS3

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/14	海豹突击队 对峙	FPS	SCEA	59.99美元
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
10/14	黑道圣徒2	ACT	THQ	59.99美元
10/14	亚尔古的崛起	ACT	Codemasters	59.99美元
10/14	死亡空间	FPS	EA	59.99美元
10/16	职业进化足球2009	SPT	KONAMI	49.99欧元
10/20	大富豪	TBA	EA	39.99美元
10/21	孤岛惊魂2	FPS	育碧	59.99美元
10/21	小小大星球	ACT	SCEA	59.99美元
10/21	生化奇兵	FPS	2K Games	59.99美元
10/28	机车风暴 寂静峡谷	RAC	SCEA	59.99美元
10/28	歌星2	RAG	SCE	49.99美元
10/28	辐射3	RPG	Bethesda	59.99美元
10/28	NBA Live 09	SPT	EA	59.99美元
11/4	抵抗2	FPS	SCEA	59.99美元
11/10	真人快打对DC漫画英雄	FTG	Midway	59.99美元
11/11	镜之边缘	ACT	EA	59.99美元
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	59.99美元

NDS

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	卡片召唤师DS	TAB	SEGA	5040日元
10/23	恶魔城 被夺走的刻印	ACT	KONAMI	5250日元
10/23	指挥所向	AVG	KOEI	5040日元
11/1	北欧战神传 负罪者	RPG	Tri-Ace	5040日元
11/6	星之卡比 极端华丽	ACY	任天堂	5040日元
11/6	诺斯塔卢基奥之风	RPG	TECMO	5800日元
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	29.99美元
11/13	流星洛克人3 红色王牌	ARPG	CAPCOM	5040日元
11/13	不可思议的迷宫 风来的西林DS2	RPG	SEGA	5040日元
11/20	创造球会DS 触控and管理	SLG	SEGA	5229日元
11/21	超时空之匙	RPG	SQUARE・ENIX	5040日元

PSP

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	勇者别嚣张or2	ETC	SCEJ	3980日元
10/23	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	ACT	SCE	4980日元
10/23	石榴石纪事 红辉的魔石	ACT	SEGA	5040日元
10/30	水月 Portable	AVG	F&C	5040日元
11/4	终结战争	RTS	育碧	39.99美元
11/13	FIFA世界足球2009	SPT	EA	39.99美元
11/13	零式飞行员 第三次世界大战	STG	Global A	5040日元
11/17	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	39.99美元
11/20	机动战士高达 高达VS高达	FTG	NBGI	5040日元
11/20	普利尼 我当主角行吗?	ACT	日本一	5229日元
11/27	寒蝉黎明 携带版	FTG	ALCHEMIST	6090日元

CAPCOM

格斗人物志全方位解读——

游戏天尊

阿顿拜师于拳王沙盖特学习武艺，由于同是泰国出身，所以沙盖特特别看中这个徒弟，阿顿天生聪慧，善于使用腿技，沙盖特针对这一点着重对其的腿部技巧进行训练，慢慢的阿顿也算出师有道，但是他生性好斗，不易于管教，野心颇高，沙盖特看出此点后让其出去闯荡，3年后再回到泰国。旅行之中阿顿挑战强者无数，认为自己的实力已经能够胜过自己的师傅，便回到了泰国在卧佛前与自己的师傅进行了生死之战……

□文/菜团

《街霸ZERO》



“沙盖特啊？你确实是我的师父，不过到此为止了。我要让你成为一个败者。”“要发生的终究还是要发生，好啊，你到底有多强？就让你尝尝我这帝王之拳吧。”



经过锻炼的阿顿果然用自己的实力打败了最强的男人沙盖特，“这下明白了吧？我是最强的男人，是世界最强！”沙盖特无语只是沉默的离开了这里，带着沉默，也许还带着一丝悔恨。



正在阿顿特意忘形之时，维嘉突然出现在阿顿身后“阿顿么？你好像很厉害啊，不想加入我的组织么？”“你是走私团伙么？我不会干那些的。”





“既然不想加入我们那么让我见识一下你的厉害之处吧！哈哈哈”“哦？这个杂鱼想打么？”阿顿狂笑着摆起了架势（不自量力的家伙啊！……）。

《街霸ZERO2》

又是一个全新的开始，在一个新的游戏中，阿顿周游世界，为了挑战这个世界的最强者。“哼！干得不错啊！好像很厉害的样子啊”维嘉出现在阿顿身后，“你是谁？奇怪的家伙，”“我叫维嘉，是神一样的人，来我的组织吧！你看样子很强。”“神？做什么梦啊你，如果格斗界有神的话，那也是我。”（维嘉再次被无视了……）



认为自己的实力能够挑战师傅的阿顿终于在卧佛的脚下看到了沙盖特，“沙盖特，你原来在这啊，我找了你好久了，让我这个大弟子来开导开导你吧。”“向帝王挑战么？你这个不成熟的家伙。”看来沙盖特准备给这个弟子一点教训了。



由于一些客观问题，沙盖特再次战败，失败得很彻底，“沙盖特，你的时代已经结束了！让我把这种像全部砸烂吧。”卧佛碎裂了，从此一个全新的格斗神话即将诞生。



数月后，阿顿所在地。

道馆的工作人员着急忙慌的跑了进来：“阿，阿顿大人，不好了，有个神秘男子要向你挑战！”“哦？是什么人？”阿顿不屑地问道，“一身黑色道服，头发是红色的男子。”“啊，我知道那个家伙，曾经打败过沙盖特，和隆使用一样技能的人。有意思，这次我要证明我是最强的，我要打败他。”



这个男人是谁呢？大家已经猜到了吧？

《街霸ZERO3》



打败了沙盖特，缔造神话的阿顿，还有一件事牵动着他的心，那就是“杀意的波动”。如果能够拥有这力量的话，他就是无敌了吧？



为了得到“杀意波动”秘笈的阿顿找到了肯，“你……真的是沙盖特的大弟子么？”肯吃惊的问道，“闭嘴……他已经不是我的师父了，那只是手下败将而已，肯，你和那个后背有天字的是同门么？那么让我见识一下那招吧。”“真让我失望啊，只有一瞬间很像那个家伙，我到底还是最强的。”（肯真倒霉）



为了寻找杀意之波动拳，阿顿找到了最著名的占卜师罗丝，“力量因人而异，有时候可以将人毁灭，你发现了么？你的目标是什么？”罗丝拒绝了阿顿的要求，“毁灭？你到底想说什么？我的武技超出你的常识。”不要在继续前进了，你永远都不会得到答案的，罗丝虽然已经重伤，但是仍然想试图阻止阿顿。



也许是命运的关系，阿顿与维嘉再一次相遇了，再相遇前阿顿又一次击败了沙盖特，“呵呵，小看你了，阿顿，居然两次打败了沙盖特，你的实力不俗啊。”“你对我没用，我需要的只是那个力量。”“哦？你也想得到瞬狱杀么？”“怎么得到它？如果你说出方法我就不杀你”阿顿此时已经摆好了想要干掉维嘉的架势，“你这种技术也想得到它？那么让我给你开开窍吧，这绝对的力量。”



维嘉使用强大的精神力量，再次复活：“结束了么？阿顿，哈哈哈，不管倒下多少次都没事。”





就在阿顿呆住的刹那，维嘉使用了精神攻击，阿顿倒在了地上，就在此时一个熟悉的影子出现，并且使用了传说中的绝技“瞬狱杀”，维嘉被这股强大的力量彻底摧毁了。





啊！刚才的那股力量就是“杀意的波动”么？真是好强大啊！我的血开始沸腾了，我已经迫不及待想要得到那种力量了。不过为什么ZERO系列之后阿顿就在也没有出现过？

阿顿与东丈这两个泰拳选手似乎都各自走向了不同的道路，SNK与CAPCOM所设计的这两个角色一正一邪，分别向我们诉说了两段不同的故事。



格斗人物志全方位解读——

格斗之王

东丈来自于日本的泰拳选手，为了寻求自己的格斗之道前往南镇挑战自己，最喜欢卡拉OK，在南镇与特瑞和安迪相遇并且结成好友。早在《饿狼传说》系列中初次登场的他由于跳跃攻击距离比较短所以只能够使用突进技作为弥补，而这一设定也成为了东丈的固定套路，可以说与远距离作战相比东丈更加适合近距离攻击，这也秉承了泰拳的武术标准。 □文/莱团

《饿狼传说》



来到南镇的东丈与特瑞和安迪结为联盟共同参加一个不知名组织所举办的格斗大赛，这是一个让人激动的时刻，东丈终于能够在格斗大赛中展现自己的实力了。

在击败了8名对手之后东丈终于赢得了胜利，高兴的欢呼起来：“成功了！终于成功了，我赢了！



还没高兴一阵子，两个打手出现在东丈面前：“小子，吉斯大人要见你，跟我们走一趟！”根本就不知道吉斯是谁的东丈非常惊讶，难道就这么对获奖者吗？



“这个人就是吉斯？好有魄力的人物啊！”“你已经没有时间在这里感慨了！杂鱼，总是在我找乐子的时候惹麻烦！”“少说这些大话，你只不过是一条大鱼而已，以前你是这里最强的，但是以后我将会是这里最强的。”

“狂妄的小鬼，来进行一对一的决斗吧，让你见识一下地狱的样子。



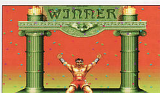


XXXX年X月X日吉斯霍华德从高楼掉落，3小时后身亡。



以后我东丈的故事将会成为南镇的传奇。

《饿狼传说2》



XXXX年X月X日

东丈成为世界最强。



如果一次都不失败的情况下通关的话！？

“哈哈哈……东丈的传说正式拉开序幕了”

《饿狼传说3》

在3代中东丈拥有更加好用的突进技巧，强化了反击技的他拥有了更加超群的近身作战技巧。

中国一卷神秘的“秘传书”现世江湖，无数武林高手为了争夺这本书开始互相残杀，南镇的吉斯为了得到秘传书也开始派出手下寻找，而好奇的东丈为了看看秘传书到底是什么也开始了旅程。一个有趣的斗士之旅开始了。



途中遇到了山崎龙二，原来他也在寻找秘传书，“诶！前面的杂碎，别晃晃悠悠的！就是你在给秘传书的事情捣乱么？我才不会让你这个小鬼打乱我的计划呢？





东丈使用自己修行的功夫轻易地干掉了山崎，“呵呵……不错，你就是东丈？下面会很有意思的。”刚说完后山崎立刻溜走了，“等等，这个混蛋，他一定知道秘传书的事情。



再一次与吉斯相遇，想不到这个家伙竟然还那么精神抖擞，

“呵呵，还是那么有精神啊。”吉斯面带讽刺的说道，“喂！这是我的台词吧？”让我们先比试一下再说吧！



“哼哼……你这个多管闲事的家伙……真是个格斗天才，真不应该小看你……不过，想笑就笑吧，哇哈哈哈。”吉斯这个变态又一次的用残忍的方法将自己杀死了。



陈先生乘坐直升飞机来接东丈离开大楼“喂！东丈！火很大吧。”“是陈！来的正好，你刚才说我是变态？”（东丈这个家伙把火大听成了变态）“我说的是火很大好不好，好了不说这个了，先上来吧，必须打到山崎。”



这次不能够让山崎再次逃掉了，“山崎，秘传书到底在哪里？”，“倒在那的家伙是……洪福？那家伙又自己一个人行动。”“陈先生，山崎交给我，你去送洪福那傻瓜去医院。山崎来吧，本大爷为你送行。



交战之后山崎又一次败在了东丈手下，“又被你打败了，不过凭你是不能胜过后面的家伙的，放弃吧。”“不错不错，居然把山崎打败了。”一个神秘的声音从背后传来。



能打败山崎的家伙真是少见呢，不过你会后悔的，你想找的秘传书是2200年前我父亲写的，我的名字是秦崇秀，只要凑齐3本秘传书，我的身体就可以完成了。不要阻止我！



经过自己的努力东丈赢得了胜利，可是这个胜利却激怒了另外一个人，“弟弟！我可爱的弟弟，绝不会原谅你……”秦崇雷出场了。



秦一族流淌的英雄之血以千年不变的野心支配着兄弟二人的肉体。

XXXX年3月29日，东丈打败了秦兄弟，让和平降临。



“那对白痴兄弟的野心终于让本大爷我给消灭了，喂！后面那个白痴是谁？”

名越武艺帖

遥想SEGA当年，DC初露锋芒，雄姿英发……人生如梦，弹指间，一切灰飞烟灭……

第二十一回 几年来对游戏业界的感悟

4年之痒以及其他

今天让我们抛却那些大道理来谈一谈私事吧，从第一次执笔到现在，断断续续的已经过去4年了，还记得写第一篇的时候是99年9月的事情，居然就经历了这么长的时间，这在当时是不能想象的，能读得下我这种拙劣的文章，多谢各位读者的大力支持，也谢谢为我出书的编辑部门各位的大力支持，也借这个地方向各位表达一下自己的感谢之情。

从开始写东西的时候执笔时非常艰难，抓耳挠腮，到现在提笔就写，真是经历了很多很多。总是想谈一谈自己对今后业界发展的一些想法。

99年正是法国占卜师诺查丹玛斯的预言大流行的时候，有人信以为真，也有人觉得那是捕风捉影。那时就是这么一个时期，99年的时候，正值SEGA的主机DC发售，更令人振奋的是PS2的华丽登场，也是三大主机（PS2、DC、N64）决战的难解难分的关键时刻，当时的结果是这样，经过痛苦抉择过后，PS2以出类拔萃的销量成为一枝独秀，N64和DC则退出了历史的舞台，取而代之的是微软的加入和NGC的闪亮登场……请原谅在开头重复了一些大家都知道的东西，当时关于对未来的展望，有两点很是引起人们的注目，一是“业界的发展”，二是“网络游戏的普及”，但是不管哪方面现在都没有达到当初人们所预期的效果。首先，网络游戏方面并非没有普及，不过也没有达到垄断的地位。从游戏发售的数量来看，包括PC在内的游戏玩家正在逐渐增加。不过继续发展好像还有相当的困难，也许是大家的期待值过于大了吧。

业界的发展瞬息万变，现在，各大游戏公司在发展上都纷纷遇到了这样和那样的困难，比如技术、发展的方向等等，最近4、5年要如何发展，并且以后的战略目标会怎样？要根据情况进行怎么样的转变呢？摆在大家面前的问题有很多。

我以前曾经说过，关于“游戏到底是为谁而存在的？”这个问题，当然不同的时间对这个问题的认识也不同，在我写这篇东西的时候，我是这样想的，游戏是属于大家的，而且我可以说出证明我的观点的一些论据，在之前的文章中回答这个问题的时候，我是这样想的。虽然现在我仍然这样想，但是我还有一些其它的话想说。那么就来说一下吧。

关于“成人向游戏”的问题上，我有自己的看法，一般意义上说，这种成人向游戏无非是性和暴力的内容比较多，但是既然是游戏，也就无非是借助了其中的一些要素来突出游戏的中心，让游戏变得更加有意思罢了，并且，其实虽然美其名为成人向，在真正的成人眼中这根本算不上什么，而即使不是成年人，也已经对其中的内容见怪不怪了，我们眼中的小孩子要比想象中的成熟得多，尤其是心理上，用我们那个时代的标准来衡量他们已经有点过时了。当然，这只是个人看法。

现在也有人认为，“游戏是小孩子玩的东西。”那么在这些人看来，一定是时下的游戏不能引起他们的兴趣吧，他们也一定认为漫画什么的很幼稚吧，其实在哪里都有这样的人存在。我不期待这样的人对我倾心打造的游戏发表什么评论。

在这样的环境下，其实我只有一个愿望，那就是让游戏作为媒体能够深入到千家万户，并且跨越年龄的代沟，对游戏感兴趣的人是不问性别和年龄的，尽可能的让大家感受到游戏的乐趣这才是最重要的。就像电影、电视和戏剧等其它的媒体一样。游戏之路也正像以前的录影带到现在的光盘所走过的路一样。在开拓的道路上以后还有很多的路要走。

为了让游戏能够被更广泛的人所接受，我们进行过很多次不成功的尝试，虽然经历了多次的失败，但是现在仍然不能说我们做出来的游戏就已经达到了我们所期待的那种程度了。不管还要经历多少次失败，我们一定会将不遗余力继续尝试和摸索下去。

抛却刚才说过的“不能从游戏中感受到乐趣”的那些人，只要是还可以被游戏所打动，切切实实能感受到游戏所带来的魅力，我希望我的游戏起码能让这些人满意。

解开了迷惑我们的问题，接着就该拼命决一胜负了。游戏的基础就像是一场痛快淋漓的演出一样，这样精彩的东西，不会因为年龄的原因，随着身体的干枯而转变，即使兴趣会随着人们年龄的增长而发生变化。

游戏的共性是这样的，也许有人以前曾经喜欢棒球，但是现在却对高尔夫球或是其它运动十分痴迷，并不是这个人变心了，而是他喜欢的类型改变了，随着年龄的增长，对社会认知的不同，确实会有这样那样的一些改变。而其实他们对游戏（严格来说运动也是一种游戏）追求的心并没有改变。这就是游戏的共性，它能够让人们暂时从世俗中解脱出来，仿佛进入另一个世界一样。也有这样的一些人，他们只对自己亲身接触过的事物相关的游戏感兴趣，比如喜欢篮球的人会对篮球游戏感兴趣，喜欢玩柏青哥的人对柏青哥的游戏会相当的关注，而对麻将颇有心得的人，看到麻将的相关游戏则会不由自主的关注起来。喜欢某一类型游戏的玩家，有时，他们的这种喜爱游戏的出发点与他们生活的环境或兴趣又有一些相关的联系。当然也和年龄层有一些关系。当你面对这样一群已经固定了游戏品味层次的玩家的时候，能否凭借自己的能力，打造出一款品质良好而又十分简单耐玩，从而吸引住这批玩家呢？当一个制作人能坦然接受这样的挑战，并付诸行动而取得一定的成果的话，那么他也算是不枉了。

一个制作人制作的游戏会受到限制，而且不仅是字面上的这样简单，制作人的游戏制作寿命也是有限的，虽然听上去有些悲哀，不过事实也确实是这样。老一代的游戏制作人不管取得怎样的游戏成就，也只能将自己的理念贯彻在一个时间段里，而以后他们也只能凭借自己的经验，作为公司的顾问层指导年轻的一代游戏人来创作理念更为先进、也更为被人们所接受的游戏，就是这个道理。

游戏的概念已经扩展，现在的游戏也不是以前人们想象中的游戏了。关键是游戏的设计理念在不断的变化，而游戏制作人们也应该随之进行变化，这才是最为关键的地方。

这个时代对游戏业界来说，不正是一个刚拉开序幕的新时代吗？在这样一个新时代里，如果能够有发挥的空间的话，绝不想将这机会轻易交给别人，不过说真的，越是这种时候，越是想多结交一些好朋友。

这4年来业界出现了一些令人担忧的状况，大环境也非常的不利，所有游戏人的日子都不好过，即使是在这样的逆境中，我们也还是希望能提供给玩家们一些有意思的东西。请拭目以待吧，请多关照。

走啊，喝一杯去！

接下来要谈一个和游戏本身并不相干，但是却又有一些关系的话题。《龙如》已经可以在酒吧（或舞厅等非游戏专门娱乐场所）里面玩了，经常听到大街上有人说，“怎么样，很好玩吧？”之类的话，看到自己被认可，心里很高兴。随着游戏机慢慢进入了酒吧和舞厅等非游戏专门的娱乐场所，它的被认知程度也在与日俱增，使得有的人从毫无兴趣一下子变得热情高涨，所以，有很多人邀请朋友们去喝一杯的时候，并不是真的去喝酒，而是去玩游戏，或者交流一下玩法和彼此的经验，这下大家就明白为什么标题看上去很奇怪了吧。不过，对那些仍然没有兴趣的人，我只能说真的很抱歉了，也许是我们做的还不够好。

最近有一个流行词，“卖水”，这到底是什么意思呢？有些人一定会感到好奇，我曾经听到过两种解释，一个是说客人很多，就像水流一样；另一种解释比较有意思，因为水一直是免费的，不过在酒吧或者舞厅消费的时候，即使象征性的收取一定白水的费用，客人一般也不会反对，所以滚来滚去就成了一笔固定的可观收入了。两种说法当然都有一定的道理，哪个是正解倒是并不重要，关键是从水这一种免费的大众资源中竟能寻找到商机，起码在10年前这是不能想象的，看来商机始终在我们的手中，只要用点劲就可以把它抓住。

虽然是不同的行业，但说到底游戏也是一种销售，怎么能更好的抓住身边的商机呢？能不能从“卖水”这件事上，把它的这种形式套在游戏的贩卖上呢？这是很值得思考的。

不过商机确实不是那么好把握的，有时候，不经意的一瞬间，一个重要的机会就从我们手指间溜走了，机会总是为有准备的人提供的，这话确实不错。

□责编/蔬菜汁

小岛の视点 Vol.14

红叶除了红色之外还会展示出很多别的颜色，它像不像小岛组？

第十四回　那须山间的红叶令人感慨万千，心中久久不能平静

午饭时间的偶遇

今天是周二，中午出去走了一圈，走的比较远，到了麻布，回来的时候已经是下午了，居然遇到了朱力安（当时法国人气明星），简直是奇迹，这就是命运。如果不出去的话，如果没有走那么远也许就见不到他了。

下午接受了法国电视2台的采访，朱力安今年17岁，是从法国万里迢迢的赶来的。他居然是《MGS》系列的FAN，现在正在学习日本语。

开始，他用流利的日语和我打招呼，我很想用法语来回敬他，不过只好由翻译来代劳了。我带朱力安参观了小岛组的游戏开发工作间，最后让他试玩了一下开发中的游戏，不愧是《MGS》Fan，真不是盖的。

"Piston"+"SNAKE"=84岁

早上前往那须，今天开始接连几天都有会议，小岛组这次参加的人有我、健一郎、冈村和トミケン（《我们的太阳》系列制作人）等6人参加。因为要在这里停留三天两夜，所以大家的行李非常多。

在那须原下车以后，感觉还挺冷，直透肌肤的那种寒冷，毕竟已经是初冬季节了。幸亏带了件厚衣服，现在的那须正是红叶盛开的季节，由于观光客很多，车站前非常热闹。不过车站附近的红叶还没有变红。去小店看了看，也没有什么纪念品出售。

乘巴士前往会议中心，一路都是红红绿绿的盘山道，中途还遇到过几只雉鸡。到达会场后，在开会之前，我进行了最后的检查，环绕立体声、器材的准备，感觉真像个电影院，后勤人员们辛苦了。准备工作完成后，就等着发表了。

下午，会议开始，我们大家的未来，我们为之奋斗的梦。

会议结束后，晚餐时，为了拍摄博客的照片，我点了大牡蛎，说实话我非常不喜欢吃这个，不过这可是那须的特色菜，难得一见。拍完相片我就把这家伙扔进了垃圾桶，不过如果一只也不吃全部扔掉的话就太失礼了吧，于是勉强吃了一只，感觉它慢慢溜进我的胃袋。

通过饭后的通报了解到，在"第9回CESA GAME AWARDS"上，《MGS3》获得了优秀奖。之后和制作人上原和彦一起喝了杯红酒，上原先生在MSX2版的《MGS2》中负责过音乐的制作。当时工作人员名单上，打出的字幕是"Piston上原"，我那时的名字是"SNAKE小岛"，我们都是20岁。当时的游戏界还是个闭锁的时代，几乎所有的游戏人都不用自己的名字而用笔名。现在我们都42岁了。

"两个人加起来的话就是84岁！"

"那又怎么样呢？"

红叶是大自然在换装

会议第二天的早上，早饭是日式的。

天气不错，阳光特别的充足，在窗户旁吃饭的话，马上就会汗流浃背，所以大家都背着窗户吃饭，也有人离窗户远远的。多好的天气，多好的那须，可不能浪费掉，我决定坐在窗户前，面对着阳光吃饭，让身体承受这么毒辣的阳光吃饭，这确实并不多见。

从窗户处向下看，可以看到各种各样的色彩。

一提到红叶，人们脑中的第一印象就是红色的叶子，其实红叶并不是一长出来就是红色的，实际上，红叶在变成红色之前，有着相当多的丰富经历。橙色、黄色、黄绿色、茶色，虽然被称为红叶，但那也只是它的一种颜色而已。如果变成红色的叶子叫作红叶，那么变成黄色的叶子是不是该叫作黄叶呢？这是因为它们体内的化学元素不同，根据种类的不同，变成了红色和黄色。不管变成何种颜色，都是生命形态的一种变迁。就像游戏，为什么要被形式所拘泥呢？只要好玩就行了。

红叶是大自然在换装。不过难道只是在"变换颜色"么？"叶子飘落"对一棵树来说并不算什么，树并不会死去，然而对这枚叶子，却是与世诀别，在落下之前，不断的变换着自身的颜色，由黄到红，而这些在别人看来，又会产生怎样的感想呢？

利用午休的时间在外面散步，空气很清新，风也十分柔和，心情好极了。不光是红色，天蓝蓝的，绿色和红色的树叶、黄色的大树、蓝蓝的天、白色的云彩。

下午开始继续进行会议，在会议的间隙处理邮件，一些紧急的案件优先回复。

这时要处理远在本部的小岛组的一些制作问题，与《MGS3》和《MGA2》有关。这要是在以前的话，是不能离开现场的，不过在使用了先进技术的今天，那须和六本木被高速的光缆连接在一起，在20年前，这是根本不能想象的事情。真是方便极了。

夜里，收到了来自东京的邮件，一张非常怀念的照片，引起了我的很多回忆，是TGS时在舞台上拜托由美（见文末注解）小姐拍摄的。虽然那时很忙，但是却十分开心。已经过去一个月了，我盯着电脑里的照片看了好一阵子。看到一个月前自己洋溢在脸上的充实的笑容，总算是松了口气，一切都仿佛是昨天的事情似的。因为有点头疼，只好与由美告别了。半夜时分，泡个温泉。之后淋浴，不过并没有回自己的房间，而是来到了娱乐房，和大家合流，看来今天要通宵唱歌了，我有这样的预感。

一张以前的照片

今早的那须让人心生厌恶，很难在这里遇到这样的天气。虽然天气预报说会日头高照，但是小雨点还是吧嗒吧嗒的掉了下来。会议结束了，本来今天要以"那须的红叶"为主题，设计一些感人的东西，不过这该死的雨……被雾雨打过的红叶变成了"白叶"。

另一方面，这时，昨晚的卡拉OK大军中的健太郎和冈村还在屋子里睡懒觉，敷衍了他们一阵子就临阵逃脱，这次断果然是对的。

注：菊地由美，著名女艺人、司仪。

□责编/蔬菜汁



Profile

在开过会之后，公司的同事们一般都会选择开心的玩一个通宵，卡拉OK是通常选择，在通宵娱乐过后，随之而来的就是令人窒息的繁重工作，如果能开开心心的玩一下子的话，就心满意足了，呵呵，是不是像个小孩子，也许这就是做游戏的人的通病吧，一个很小的快乐瞬间就会让我们得到满足。

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

■切下主君右眼 小十郎的忠义之刃

有伊达政宗的地方，一定有片仓景纲！片仓景纲因为对伊达政宗的忠诚，更是战国家臣的楷模。而片仓景纲其实却并非伊达家谱代老臣，甚至都不能算纯粹的武士。片仓景纲的父亲是出羽国米泽成岛八幡宫神官片仓式部景重。远祖通称"加藤次"，因在源赖朝伊豆举兵时击毙山木兼隆而一举成名。片仓景纲的母亲原本是鬼庭纲元的妻子，为鬼庭纲元产下一女后，因为迟迟不能生出男子，与鬼庭纲元离异。之后与片仓景重再婚，生下片仓景纲，景纲的异父姐姐喜多终生独身，是伊达政宗的奶妈。这些姻缘，对片仓景纲能出仕伊达家起了很大作用。

在伊达家第十六代当主伊达辉宗的左膀右臂远藤基信发现片仓景纲的瞬间，少年的命运向抛物线一样向上飞跃。虽然片仓景纲并非出身伊达家世代谱臣，但他的才华却得到了远藤基信和大量家臣的赏识，甚至可以出席伊达家一门最高会议。

之后远藤基信将眉目清秀、言语明晰的片仓景纲推荐给主君伊达辉宗，最初片仓景纲是辉宗的小姓，但不久后便负责教育辉宗长子"梵天丸"（日后的伊达政宗）。然而伊达政宗在五岁时，因为出痘病毒导致右眼球突出眼眶，外表诡异。政宗的母亲义姬对外表诡异的伊达政宗极为厌恶，把自己的爱全部倾注给政宗的弟弟小次郎，家臣们也推测政宗会被剥夺继承权，纷纷逐渐接近小次郎。

然而片仓景纲却没有像其他家臣一样随波逐流，依然守卫在政宗身边。比片仓景纲小十岁的伊达政宗此时向近侍们下达一个令人惊讶的命令：切下自己突出眼眶的右眼！近侍们谁也不敢动手，只有片仓景纲说道："那么由我来动手！"，并拿起锋利的小刀切下了政宗的右眼，斩断了伊达家内乱的祸根。伊达政宗和片仓景纲主从间的信赖关系绝不寻常。正是这种主从关系，使伊达政宗能数次逃离灭亡的危机，也是伊达家不断前进的原动力。

在政宗还没有子嗣时，片仓景纲的妻子怀孕，景纲却不以为喜，反而说："在主君之前有孩子就是对主君的不忠！"并且放言要在孩子出生以后亲手将其杀死。不过在政宗的劝说下，片仓景纲最终没有杀死自己的亲骨肉。

1584年10月，伊达家当主伊达辉宗为了排除拥立次子的义姬派，避免二子相争导致伊达家内乱，将家督之位让给伊达政宗，并且将后事托付给片仓景纲。此后片仓景纲的行动没有愧对隐居的伊达辉宗，在他和伊达政宗的努力下伊达家蒸蒸日上。伊达政宗初阵时，由于追击敌人被敌人的伏兵包围，此时片仓景纲高喊着"伊达政宗在此！"吸引敌人的注意，使伊达政宗平安无恙。不久后，伊达辉宗因大意被二本松城主岛山义继绑架，并与岛山义继同归于尽。惨剧之后伊达政宗立即发动了吊唁亡父的战争，伊达军与救援二本松城的佐竹、芦名等周边大名的联合大军对峙，伊达家陷入危险的境地。此次战役中的人取桥之战使伊达政宗一举成名，奠定了伊达霸权的基础。这场战役伊达军因敌众我寡，数次显现出败退的趋势，此时片仓景纲冷静分析战场形势，及时下达命令激励士气，再加上老将鬼庭纲元舍身救主，伊达军终于取得了最后的胜利。

■"群蝇驱之又来" 小田原觐见

人取桥之战取胜后，伊达军与会津强豪芦名家在磐梯山褶上原决战，片仓景纲担任第二阵大将。这场战斗异常激烈，片仓景纲马前的三名侍卫全部被敌人用铁炮击毙。但片仓景纲依然不顾个人安危，坚持在第一线指挥战斗。击败了强敌芦名后，伊达政宗手中掌握了奥州六十六郡中三十余郡，然而更大危机正在悄悄逼近年轻的政宗。意气风发的伊达政宗在关白丰臣秀吉下令参加剿灭北条家的小田原之战后，依然迟迟不肯出兵，这也是政宗的第一次误算。丰臣秀吉的行动异常机敏，远远超出伊达政宗的想象，导致政宗失去了及时参战的机会。

近臣伊达成实主张：既然已经失去了参战的机会，那么与其到小田原接受惩罚不如彻底抗战。其他的老臣们也倾向于伊达成实的主张，但片仓景纲却一直保持沉默。当伊达政宗亲自登门拜访，征求片仓景纲的意见时，片仓景纲挥舞着右手做出了驱赶苍蝇的动作，并且对政宗说到："苍蝇这种东西就是这样的，无论你怎么驱赶，过不了多长时间又会飞来一群。"事实上，秀吉率领的大军就算是一时被击退，在不久之后还会卷土重来，彻底抗战也只能是导致伊达家的灭亡。片仓景纲的一句话，使伊达政宗下定决心前往小田原，伊达家逃出了灭亡的危机。

因为参阵过晚，秀吉拒绝面见伊达政宗，并把政宗幽禁在箱根之地。此时片仓景纲看透了秀吉的为人，献计让政宗找千利休学习茶道。此事平息了秀吉的怒火，政宗得到了觐见秀吉的机会。一直保持冷静的片仓景纲又在政宗觐见上下足了工夫，让政宗身着寿衣拜见秀吉，表明出自己就算是被命令切腹也毫无怨言的决心。最终感动了秀吉，只是下令没收了会津、岩渊、安积三郡。秀吉、家康都看中了片仓景纲的才华，都曾以重赏笼络片仓景纲，但片仓景纲却毫不动摇，恪守家臣本分谢绝了他们的全部赏赐。

1600年关原合战时，会津的上杉景胜向最上义光发动攻击，最上家立即邀请伊达家出兵增援。此时片仓景纲却冷酷地说："舍弃他！我军坐收渔人之利，等双方疲劳时可以轻而易举地得到最上家的领地。"此语一出连伊达政宗也愕然无语，因为政宗的母亲最上义姬当时正在山形城中……

■伊达家百万石领地 劳苦功高的两代小十郎

片仓景纲的儿子片仓重纲幼名与父亲一样，也是小十郎。他就是差点被父亲杀死的那个孩子。大阪夏之阵之前，片仓景纲因病引退，接替家督之位的片仓重纲出阵。重纲自幼就是美少年，甚至被小早川秀秋追求。但他的行动却与父亲颇为相似，在关原之战出战前，片仓景纲甚至要特别告诫他："战斗并不是只把剑拔出来。"

大坂夏之阵中片仓重纲在道明寺击溃了后藤右兵卫、薄田隼人的军队，得到了"鬼小十郎"的美名。传说真田幸村在看到片仓重纲的画像时，立即决定把女儿托付给他。真田幸村死后，重纲迎娶了幸村的女儿。1615年10月，片仓景纲在白石城病没，片仓重纲接替父亲继续守卫伊达家。

江户幕府颁发了一国一城的命令，规定一个国家只能有一座城池，仙台城和白石城并存明显是违反命令。但因为片仓两代的功绩，幕府却例外地网开一面，片仓景纲的子孙代代受封白石城直到明治维新。而"片仓小十郎"之名则成为伊达家忠臣的镜子，片仓景纲得到了"天下陪臣"的美誉。 □文/雪飞



"独眼龙"的臂膀
片仓景纲

かたくらかげつな：1557年—1615年。小十郎、备中守。米泽八幡宫神主片仓景重次子。作为伊达政宗父亲辉宗的小姓进入伊达家，此后负责担任伊达政宗的教育。此后片仓景纲对伊达政宗忠心耿耿，一生常伴主君左右，是政宗近侍中的近侍。经常出现在战场的最前线，立下无数战功，与伊达成实、鬼庭纲元并称"伊达三杰"。1602年得到白石城1万3000石领地，负责镇守伊达家南部的军事要地。

“秋天已经来了，冬天还会远吗？冬日最佳选择并非只有游戏！”

编者按　懒人一般都不爱写日记，更不爱写博客，而本人偏偏就是个懒人。因此在我的博客中，除了战国英杰传外，基本没有别的。大家喜欢的话，可以搜索一下雪飞，便能看到战国英杰传的内容了。不过由于本人过于懒惰，更新速度较慢，大家还是看书比较好。□文/雪飞

天气：还算不错。不过我这人一向喜欢不好的天，尤其是下雨，在家睡觉的天气！而且在雨天打牌本人从来不败，雨天同异性接触一贯是皆大欢喜。但是我却不能睡！想谁也不能，更不能去跟好友打牌，因为我有更艰巨的任务——传说！

传说原本是个美丽的名字，是个充满幻想的世界，但我现在却恨传说，不想跟传说系列有任何接触，甚至不想再听到传说的名字！从儿时第一次接触游戏，到现在成为职业的游戏人，我还从来没有如此仇恨过一个系列的游戏。其实对传说系列的仇恨并非对游戏本身有成见，而是因为“我对它不薄，它对我不义！”（从这点说，传说系列跟小沛差不多！）

七月份拿到Wii的传说攻略后，持续作战数日，除了必须睡觉的时候关上电视，让Wii主机同时休息外，电视、主机、我，三者同时运行。不，还有电脑，我老婆的“儿子”也被我霸占了，父亲的催促、母亲的责备和妻子的哀求都不能把我从游戏中拉到现实中，而且我还经常理直气壮地说：“我这是为了你们而拼命工作！”苦战数日后，终于按时上交攻略。虽然严重睡眠不足，但因为玩儿得很爽，心情相当不错。

8月7日对我来说是一个大丰收的日子，好几款战略游戏都在这天发售，而这些作品则早已列入我的期待名单，本人也早就暗自将本期攻略的目标锁定为《三国志大战·天》或《火炎纹章DS》。不料，领导安排任务时竟然把XBOX360传说分配给了我！家里没有360主机，我只好借用单位的主机，虽然可以享受打车回家的待遇，但扛着360主机和电源爬上五楼，对于我这样一个四体不勤的“准宅男”来说，绝对算得上是一次磨练。老美的东西就是厚实，360主机和电源绝对能用来防身。如果360滞销，用库存的主机和电源盖楼，估计也是经久耐用。我的三国啊，我的火纹呀！



不过付出了辛苦就会得到回报，《薄暮传说》真是一款好游戏，在攻略的日子里本人极为开心，有时甚至会忘记吃饭，更把《三国志大战·天》、《火炎纹章》等游戏抛在脑后。完成攻略后，甚至企图进行二周目游戏，可惜单位的主机不能被我长期霸占，只得放弃了自己的幻想。为了弥补缺憾，我偷偷拿出了PS2的《深渊传说》再次游戏，并以“享受声优”的配音为理由说服了老婆放弃电视。



9月1日下班到家后，我像往常一样打开电视，准备完成《深渊传说》的最终BOSS战。不料，打开电视后，发现没有任何图象，只能听到声音。折腾了半天还是毫无成果，难道我买的不是三星牌32寸液晶电视，而是三星牌32寸收音机？赶紧上网一查，发现有很多用户都出现了相同问题，原因是电视主屏烧毁。买电视前周围很多人都跟我说三星电视好、索尼也用三星的屏、三星性价比最高什么的，没人告诉我有这事儿啊！赶上了算我倒霉。好在电视刚买了8个月，还没出保修期，赶紧给三星维修打电话。不料，在我家周围的修理点没有同型号的电视主屏，必须等一周左右才能上门维修。无奈只好等吧。在等待的日子里，除了受到父母的责备、老婆的埋怨外，还要接受刷碗的惩罚。

今天，修理电视的人终于来了，满面微笑地拆下了电视的主屏，零件散落一地，结果忽然发现带来的替换主屏型号不符……郁闷啊，第二次上门维修的时候，售后人员美不滋的跟我们说：“这块屏是我给你们抢来的，差点让别的家给抢走了。”晕，把我的电视都拆成零件了，还可能有组装不上的危险，还好负责我家电视的售后机灵，否则，他今天难出我家门了。倒腾了半天，终于解决了问题，我又过上了有电视的日子。修理员看着电视柜上的几台游戏主机叮嘱我：“电视这东西吧，长时间不用最好把电源切断。如果过了保修期再换主屏，需要花四千元购买！”4000？没病吧，现在一个国产电视都到不了这个数了，让我花4000去配一块32液晶的屏幕？！看来下次如果再有毛病，可以把电视直接丢进垃圾桶……晚上老婆回来后，我向她转达了修理员的原话，她却说：“没错！可是你用电视一般都是12小时起步，20小时正常连带着咱们家多样电器都同时进入工作状态！以后我要好好保护我的‘儿子’（她的笔记本电脑）”可是，这不能怪我，现在的家电质量实在是差，电视用了才半年就这副德行了，我也够衰的。不过这不是我的错，是传说系列闹的！

由于这次电视被烧事件，我被剥削了使用液晶电视的权利，想玩家用机游戏只能使用门厅的21寸电视，而且是坐在餐椅上，再也没有舒服的沙发、柔软的床了。如果不是传说，也许我家电视能多活几天，也许能在我老婆看无聊肥皂剧时出现故障！

电视事件引发的思考：

1、要注意休息，不管是我还是电视，都需要适当的放松一下。否则会有坏掉的可能！电视坏掉顶多是花钱，我坏掉了可是全家的损失，不但不能挣钱，还得赔钱治病，搞不好再落下点儿后遗症，那可就惨了。因此现在开始为自己制定最为合理的作息制度，每天规律生活，同时享受生命和游戏的乐趣。

2、买东西一定要看好，上网找找资料再做决定。别轻信品牌。不过这年头什么都靠炒作，万一厂商弄了几百万马甲，在网络上狂炒自己，照样还是会上当。不相信品牌就得相信自己的判断，可是我对自己的判断力毫无信心，所以最好的办法就是不花钱不出门不买东西！

3、三星电视和传说八字不和吧……我要研究研究！听说嵩山有个老和尚精通周易，可惜去河南玩的时候没能见到他，不然可以好好讨教讨教。

4、对于是否购买XBOX360一定要慎重，万一是它与我家电视性格不和，导致电视主屏烧毁，盲目购买定然损失惨重。

5、人品问题。不过本人一直认为自己品行高尚，因此不打算考虑，更不能把倒霉事与自己联系到一起！

PROFILE　两个从小跟我一起长大的表哥于国庆节到京游玩，同行的还有他们的两个儿子，两个小家伙虽然超级淘气顽皮，但却对我百依百顺，导致我竟然喜欢上了孩子，难道我真的老了吗？另外，国庆前购买了一套德川家康中文版，全套十三本，现已读完大半。感觉翻译的质量并不算好，还有些人名错误，如果是我做，肯定会做得更好，不过可惜没人看中我的“才华”……